

P'X5 Store Solution

Benutzerhandbuch

Version 1.2

Copyright

© Copyright 2012 Perspectix AG. Alle Rechte vorbehalten.

Die Weitergabe und Vervielfältigung dieser Publikation oder von Teilen daraus sind, zu welchem Zweck und in welcher Form auch immer, ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch Perspectix AG nicht gestattet. In dieser Publikation enthaltene Informationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Perspectix übernimmt keinerlei Haftung oder Garantie für Fehler oder Unvollständigkeiten in dieser Publikation.

P'X™, P'X5 und die entsprechenden Logos sind registrierte Marken von Perspectix. Andere Firmen-, Produkt- und Dienstleistungsbezeichnungen können durch andere registriert sein.

Perspectix AG

Hardturmstrasse 253
CH-8005 Zürich
Schweiz

Tel: +41 44 445 95 95

Fax: +41 44 445 95 96

Website: www.perspectix.com

E-Mail: info@perspectix.com

INHALT

Einleitung	1
Benutzerverwaltung	2
Benutzeroberfläche und Bedienung	3
Filialliste und Katalogliste	4
Ressourcen	5
Filialen und Kataloge	6
Registerkarten vergrössern und verschieben	8
Suchen und filtern	9
Visualisierungsoptionen	12
Schnappunkt-Icons	13
Navigation in der 3D-Szene	14
Handles	16
Katalogbau	17
Kataloge	18
Kataloge freigeben	20
Kataloge importieren und exportieren	21
Kataloge drucken	22
Katalogelemente	27
Katalogelemente aufbauen	28
Katalogelemente in 3D-Szene platzieren	29
Generische Teile in 3D-Szene platzieren	30
Geometrien in 3D-Szene platzieren	34
Bilder in 3D-Szene platzieren	35
2D-Darstellungen in 3D-Szene platzieren	37
Artikel zu Katalogelementen hinzufügen	38
Katalogelemente positionieren	39
Name zu Katalogelementen hinzufügen	40
Geometrieanforderungen	41
Docks	43
Docks mit einem Freiheitsgrad (DOF-Docks)	45
Docks mit zwei Freiheitsgraden (Planardocks)	45
Docks für die Verkettung von Waren	46
Docktypen	48
Teile verbinden	51
Teile stapeln	52
Teile rotieren	53
Teile auf Fläche verschieben	54
Dock Inspector	55
Baugruppen	56
Family Nodes erstellen	58
Artikelnummern definieren	59

Tags erstellen	60
Dokumente anhängen	60
Catalog Element Inspector	61
Best Practice - Katalogbau	62
Filialplanung	68
Filialen erstellen	69
Konfigurationen und Subkonfigurationen erstellen	69
Grundriss laden	71
Wände, Türen, Fenster und Säulen platzieren	72
Sortimentflächen platzieren	73
Sortimentsaufteilung vergleichen	76
Katalogelemente platzieren	77
Planogramme platzieren	77
Katalogelemente in Artikelliste einfügen	77
Katalogelemente kopieren	78
Gangbreiten einfügen	79
Teilebezeichnungen erstellen	80
Katalogelemente relativ positionieren	81
Abstand zwischen Teilen setzen	82
Schnellvermessung anzeigen	84
Warenträgern und Waren Kategorien zuweisen	85
Warenkategorien anzeigen	85
Katalogelemente verbinden	86
Katalogelemente auf Höhe positionieren	87
Katalogelemente austauschen	88
Darstellungsqualität ändern	89
Positions- und Elementnummern zuweisen	90
Informationen von Katalogelementen anzeigen	93
Geänderte Katalogelemente anzeigen	93
DWG/DXF-Dateien importieren und exportieren	94
Anfragen senden	97
Filialen importieren und exportieren	102
Analyse und Reporting	103
Balkendiagrammberichte	105
Rasterberichte	106
Kategorie-Rasterberichte	107
GLOSSAR	108
INDEX	110

Einleitung

Die P'X5 Store Solution unterstützt den gesamten Filialplanungs- und Optimierungsprozess im Detailhandel, von der Nutzungsstudie über die Sortiments-, Master- und Merchandisingplanung bis zur Realisation, dem Reporting und dem Change Management.

Hinweis: Auch die beste Software löst nicht alle Probleme. Um optimale Ergebnisse zu erzielen, müssen auch Prozesse optimiert und angepasst werden.

Filial- und Katalogprojekte

Es gibt zwei Projekttypen: Filialen und Kataloge. Siehe Seiten 4 und 6.

Hinweis: Ihre Rolle bestimmt welche Elemente der Benutzeroberfläche Sie sehen können und welche Funktionen Sie benutzen können. Siehe Seiten 3 und 2.

Kataloge

Kataloge bestehen aus Elementen für die Bestückung, d.h. Warenträgern (Regale, Kühlschränke) und Planogrammen (Sortimentsabbildungen), die für die weitere Planung verwendet werden und zentral abgelegt werden. Siehe Seite 18.

Elemente

Elemente bestehen aus Objekten, die ihre eigenen Docks (d.h. Verbindungspunkte) zu anderen Objekten haben und parametrisiert (z.B. Länge und Breite) sind. Siehe Seiten 27 und 43. Katalogelemente können aus Elementen anderer Kataloge zusammengestellt werden. Siehe Seite 62.

Katalogerstellung und -pflege

Kataloge werden erstellt und freigegeben damit sie für die Filialplanung benutzt werden können:

1. **Elemente erstellen.** Drag & Drop von Elementen aus anderen Katalogen oder von Grundelementen und Bildern (VRML). Siehe Seite 28.
2. **Elemente anpassen.** Parameter einstellen und Elemente mit anderen Elementen durch Docks verbinden (eventuell Dockpunkte definieren). Siehe Seite 51.
3. **Katalog freigeben.** Der Katalog wird zum Server transferiert und kann von anderen Benutzern verwendet werden. Siehe Seite 20.

Filialen

Filialen bestehen aus Grundrissen und Flächen (bzw. Zonen) mit Elementen. Siehe Seiten 71, 73 und 77.

Prozesse

Die folgenden Einzelhandelsprozesse können in der P'X5 Store Solution abgebildet werden:

- Sortimentsabbildung (Erstellung von Artikeln)
- Sortimentspräsentation (Aufbau von Warenträgern und Typenblättern/Planogrammen, Visual Merchandising)
- Projektplanung (Warenträger- und Sortimentsplanung)
- Realisierung (Drucken von Stücklisten und Projektkatalogen, Bestellung, Umsetzung)
- Reporting (Auswertungen und Optimierung)

Benutzerverwaltung

Benutzer werden über Arbeitsgruppen verwaltet und sie haben Rollen und Rechte.

Arbeitsgruppen

Eine Arbeitsgruppe ist eine logische Gruppierung von Benutzern, die die gleichen Informationen teilen. Eine Arbeitsgruppe definiert einige Grundinformationen der Benutzer (z.B. Firmenname, Gruppencode usw.), Informationen, die man brauchen könnte wenn man verschiedene Dokumente erstellt.

Eine Arbeitsgruppe kann einem Benutzer, der zur Arbeitsgruppe gehört, auch spezifische Rechte geben, z.B. auf der Serverseite hat ein Mitglied der Master-Arbeitsgruppe administrative Rechte in allen anderen Arbeitsgruppen.

Ein Benutzer kann ein Projekt nur an einen anderen Benutzer in der gleichen Arbeitsgruppe übergeben. Um ein Projekt an einen Benutzer in einer anderen Arbeitsgruppe zu übergeben, muss das Projekt als ZIP-Datei exportiert werden und in die andere Arbeitsgruppe importiert werden.

Ein Benutzer kann mehr als eine Rolle in der gleichen Arbeitsgruppe besitzen.

Rollen

Folgende Benutzerrollen sind verfügbar:

- **catalog_builder** Katalog-Ersteller (kann Kataloge erstellen und bearbeiten)
- **catalog_manager** Katalog-Verwalter (kann Kataloge zur Nutzung freigeben)
- **superuser** Systemadministrator
- **admin** Key User
- **supervisor** Verkaufsleiter (besitzt das Recht, wichtige Entscheidungen im Workflow zu treffen)
- **fieldsales** Normaler Benutzer
- **backoffice** Sales Back Office (Support für Benutzer)
- **engineer** Anwendungs-Ingenieur

Hinweis: Ihre Rolle bestimmt welche Elemente der Benutzeroberfläche Sie sehen können, z.B. nur Benutzer mit Katalogberechtigung können die Registerkarte Katalogliste sehen.

Rechte

Eine Rolle kann mehrere Rechte besitzen. Die Rechte sind in der P'X5 Store Solution vordefiniert.

Benutzeroberfläche und Bedienung

Um sich in die P'X5 Store Solution einzuloggen, brauchen Sie einen Benutzernamen, ein Passwort und eine Benutzergruppe.

Hinweis: Um sich bei einem Neustart nicht mehr anmelden zu müssen, wählen Sie im Anmeldefenster das Kontrollkästchen Angemeldet bleiben.

The screenshot shows the login interface for the P'X5 Store Solution. The top left features the 'P'X5 PERSPECTIX' logo on a dark blue background. The top right has an orange 'Store Solution' header. Below this, a status bar displays 'Anwendung Sales Solution', 'Version RET 1.0.29', and 'PX5 Release 6.2 B 6.2.10.23607'. The main login area on the left contains input fields for 'Benutzername', 'Passwort', and a 'Benutzergruppe' dropdown menu. Below these are two checked checkboxes: 'Angemeldet bleiben' and 'Online arbeiten'. At the bottom of the login area are 'Login' and 'Abbrechen' buttons. On the right side of the interface is a 3D illustration of a modular shelving unit with orange and blue compartments.

Hinweis: Ihre Rolle bestimmt welche Elemente der Benutzeroberfläche Sie sehen können, z.B. nur Benutzer mit Katalogberechtigung können die Registerkarte Katalogliste sehen. Siehe Seite 2.

Filialliste und Katalogliste

Die Registerkarte Filialliste zeigt alle Filialen an und die Registerkarte Katalogliste zeigt alle Kataloge an.

Icons (📁, 🗑️) zeigen ob Projekte geöffnet und bearbeitet werden können. Um die Filial-/Katalogliste zu aktualisieren, drücken Sie F5.

Jeder Benutzer kann jede Filiale bzw. jeden Katalog in seiner Arbeitsgruppe öffnen, aber nur der Bearbeiter kann die Filiale oder den Katalog bearbeiten. Siehe Seite 2.



So öffnen Sie eine Filiale oder einen Katalog

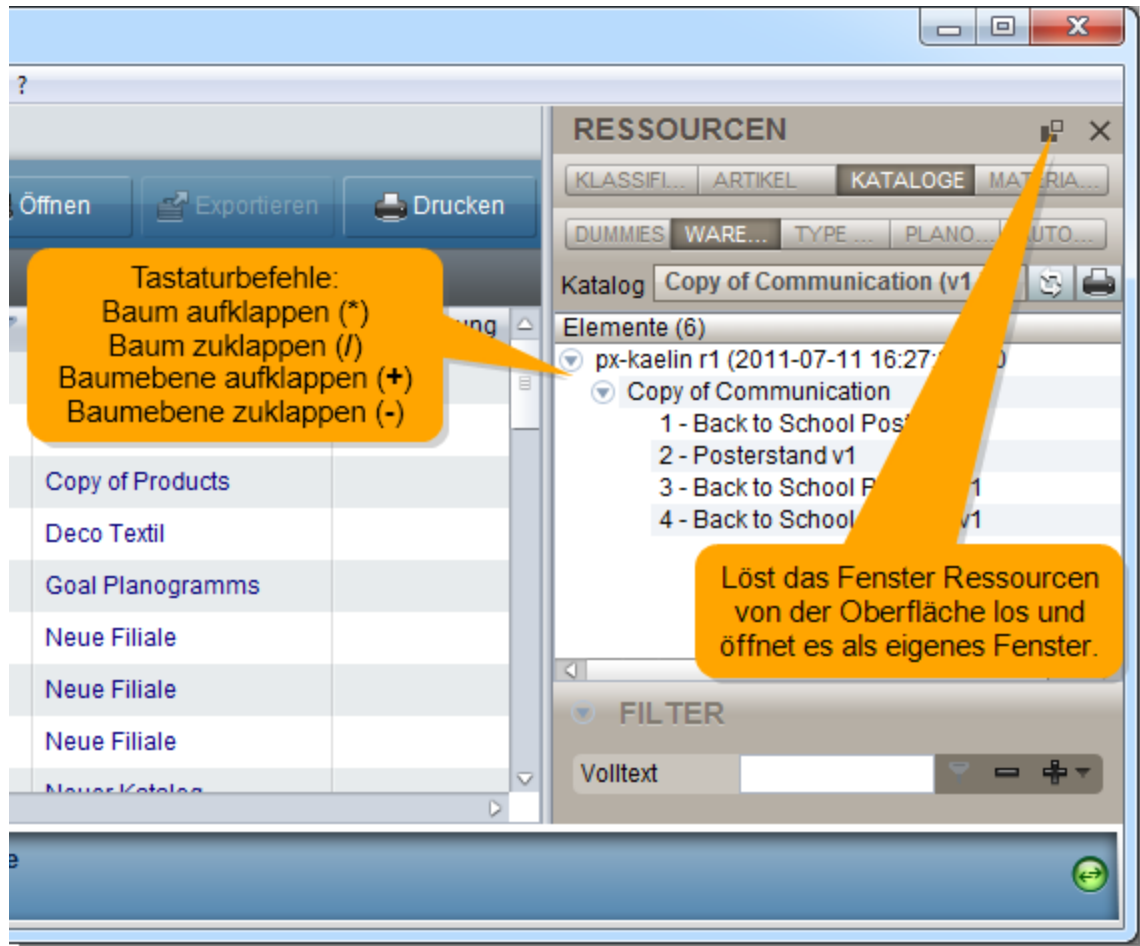
- Doppelklicken Sie auf die Filiale oder den Katalog in der **Filialliste** oder **Katalogliste**.

Ressourcen

Das Fenster Ressourcen enthält Kataloge und andere Ressourcen, die in der Arbeitsgruppe erstellt und freigegeben wurden.

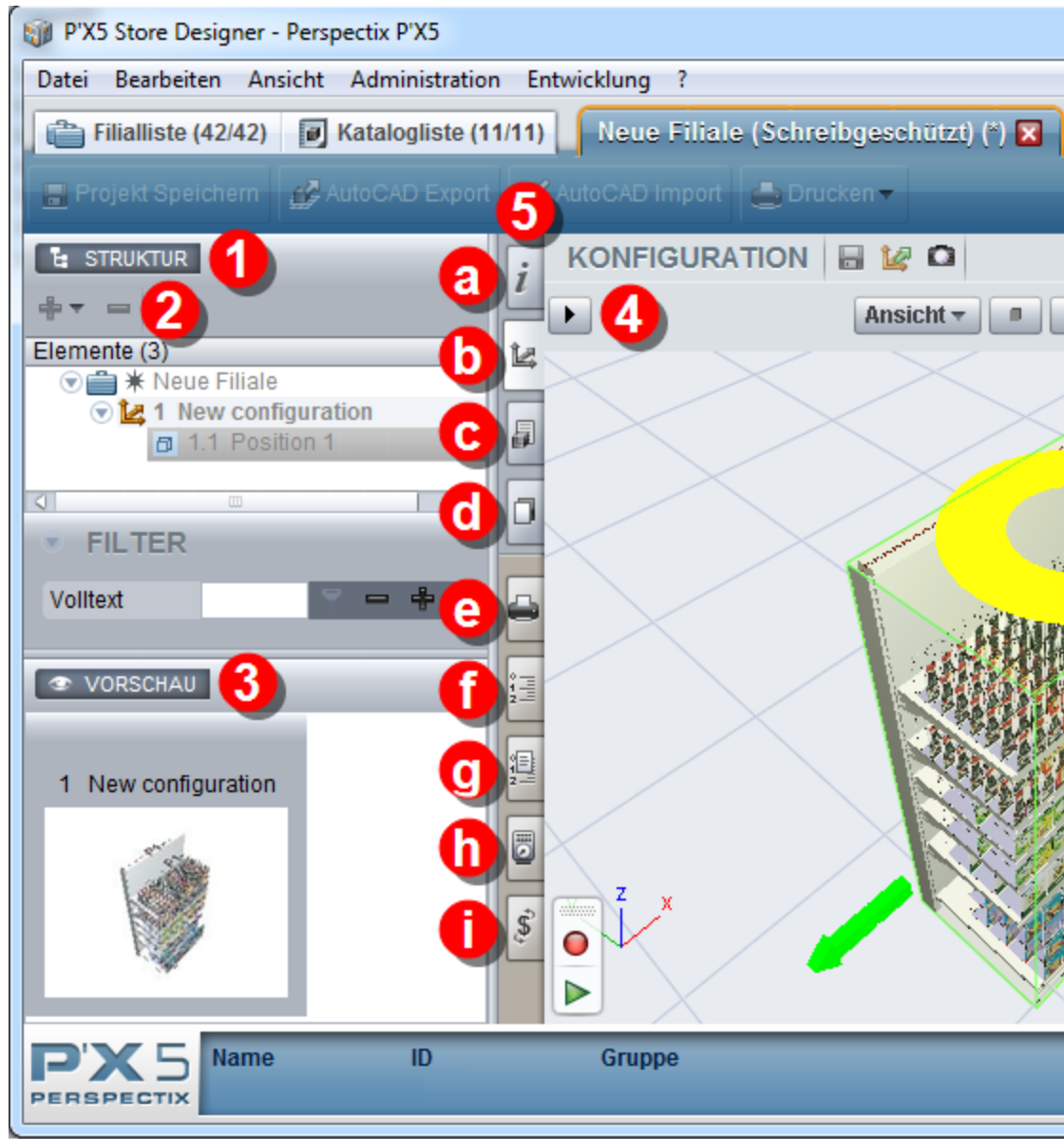
So öffnen bzw. schliessen Sie das Fenster Ressourcen

- Wählen Sie im Hauptmenü **Ansicht > Ressourcen anzeigen** bzw. **Ressourcen schliessen**.



Filialen und Kataloge

Eine Filiale oder ein Katalog öffnet sich in einer eigenen Registerkarte.



Eine geöffnete Filiale bzw. ein geöffneter Katalog enthält u.a. folgende Benutzeroberflächenelemente:

1. Die Registerkarte **Struktur** zeigt die Projektstruktur in einer Baumhierarchie. Das Stern-Symbol * zeigt noch nicht gespeicherte Knoten und das Plus-Zeichen + zeigt noch nicht freigegebene Knoten.
2. Über die Hinzufügen- und Löschen-Icons   erstellen Sie Ordner und Konfigurationen. Um eine Konfiguration zu öffnen, doppelklicken Sie die Konfiguration in der Registerkarte **Struktur**.

Hinweis: In einem Katalogprojekt ist eine Konfiguration ein Katalogelement. In einem Filialprojekt ist eine Konfiguration eine Filiale, oder eine Filialetage oder ein Filialbereich.

3. Die Registerkarte **Vorschau** zeigt eine Vorschau der in der Registerkarte **Struktur** gewählten Konfiguration.
4. Die Schaltfläche **Linker Bereich** öffnet Registerkarten, z.B. für den Import von Grundrissen (DWG/DXF-Dateien), die Erstellung von Flächen, Gehwegen und Räumen (für Filialen); mit generischen Ladenbauelementen und Eigenschaften (für Kataloge).
5. Vertikale Registerkarten:
 - a. **Information** Beinhaltet Standortinformationen, Öffnungszeiten usw.
 - b. **Konfiguration** Hier bauen Sie Katalogelemente auf und planen Filialen. Siehe Seiten 17 und 68.
 - c. **Artikelliste** Listet jedes Element (ggf. mit Artikelnummer) der Konfiguration auf.
 - d. **Dokumente** Hier können Sie Filialen, Katalogen, Katalogelementen und Baugruppen zusätzliche Dokumente anhängen (z.B. Spezifikationen, Bilder, Montageanweisungen, Pläne usw.). Siehe Seite 60.
 - e. **Druckeinstellungen** Hier definieren Sie Einstellungen für das Ausdrucken von Dokumenten.

Die folgenden Registerkarten sind nur für Filialen verfügbar:

- f. **Sortimentsplanung** Zeigt die geforderten und die geplanten Sortimentsdaten an. Siehe Seite 73.
- g. **3D-Berichte** Hier können Sie 3D-Berichte erstellen um Ihre Geschäftsdaten zu analysieren. Siehe Seite 103.
- h. **Energie- und Betriebskosten** Zeigt die geforderten Energiedaten für geplante Kühlanlagen. (Diese Funktion ist noch nicht verfügbar.)
- i. **Info/Angebot/Bestellungsanfrage** Hier können Kunden Informations-, Angebots- und Bestellungsanfragen an Lieferanten senden.

Registerkarten vergrößern und verschieben

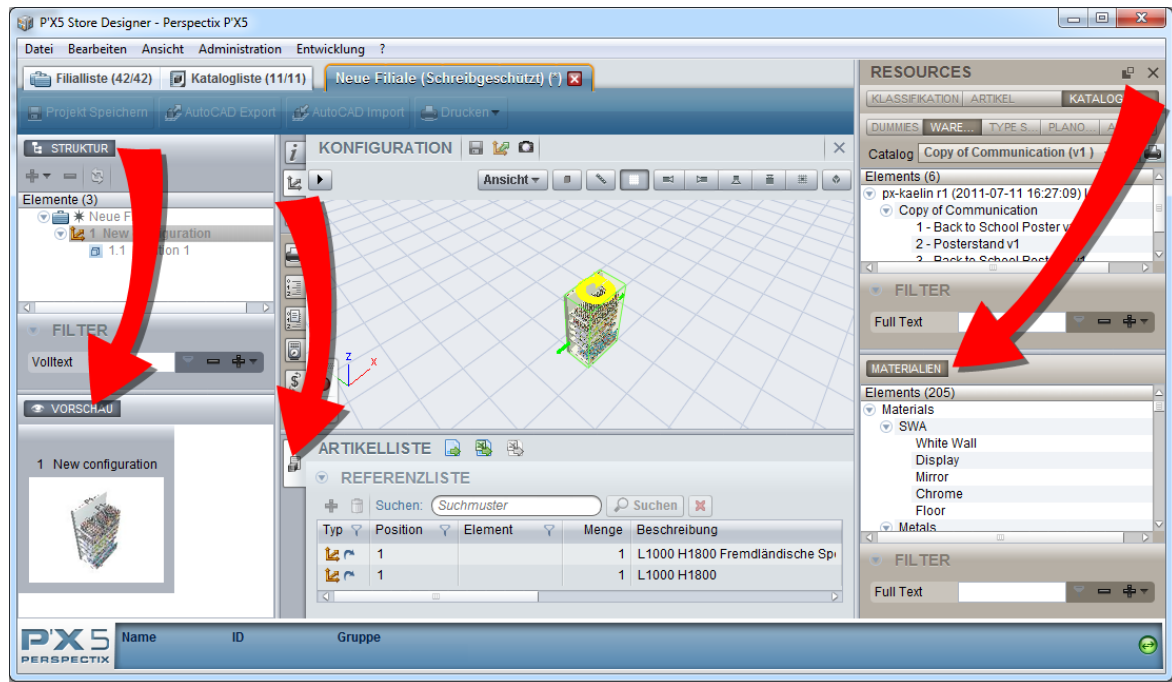
Sie können die Registerkarten Struktur und Vorschau, die vertikalen Registerkarten und die Registerkarten im Fenster Ressourcen verschieben und vergrößern/verkleinern.

So vergrößern/verkleinern Sie eine Registerkarte

- Doppelklicken Sie auf die Registerkarte.

So verschieben Sie eine Registerkarte

- Ziehen Sie die Registerkarte nach unten/oben.



Suchen und filtern

So blenden Sie eine Spalte ein- oder aus

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Titel einer Spalte und wählen Sie im Kontextmenü die Spalten, die Sie ein- oder ausblenden wollen.

So verbreitern Sie eine Spalte

- Schieben Sie den Rand der Spalte nach rechts.

So sortieren Sie eine Spalte

- Klicken Sie den Titel einer Spalte. Ein Pfeil zeigt die Sortierrichtung.

So sortieren Sie mehrere Spalten

1. Klicken Sie den Titel einer Spalte.
2. Klicken Sie mit gedrückt gehaltener STRG-Taste den Titel einer weiteren Spalte.

So filtern Sie ein Spalte

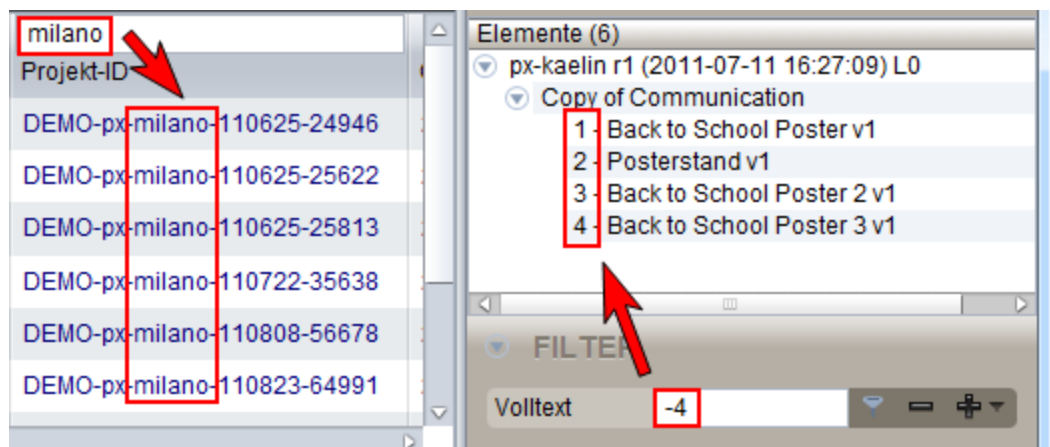
1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Spaltentitel und wählen Sie im Kontextmenü **Filterfelder anzeigen**. Filterfelder erscheinen über den Spaltentiteln.
2. Schreiben Sie Ihre Filterkriterien in die Filterfelder und drücken Sie ENTER.

So filtern Sie einen Hierarchiebaum

- Schreiben Sie Ihren Suchbegriff in das Filterfeld und drücken Sie ENTER.

Beispiel

Die Projektliste (links) zeigt alle Einträge, die identisch wie der Suchbegriff 'milano' sind. Das Fenster Ressourcen (rechts) zeigt alle Einträge, die kleiner als oder gleich als der Suchbegriff '4' sind.



So suchen Sie nach Tags

1. Klicken Sie im Fenster **Ressourcen** auf das Hinzufügen-Icon  und wählen Sie im Kontextmenü das Tag (z.B. Tablarmeter) nach dem Sie suchen wollen. Siehe Seite 60. Ein Suchfeld mit dem Tag (z.B. Tablarmeter) nach dem Sie suchen öffnet sich und im Fenster **Ressourcen** werden nur noch Einträge die das Tag (z.B. Tablarmeter) enthalten angezeigt.
2. Geben Sie im Tag-Suchfeld den Wert (z.B. 3.6) des Tags ein und drücken Sie ENTER. Im Fenster **Ressourcen** werden nur noch Einträge die den Tag (z.B. Tablarmeter) mit den gesuchten Wert (z.B. 3.6) enthalten angezeigt.

Beispiel



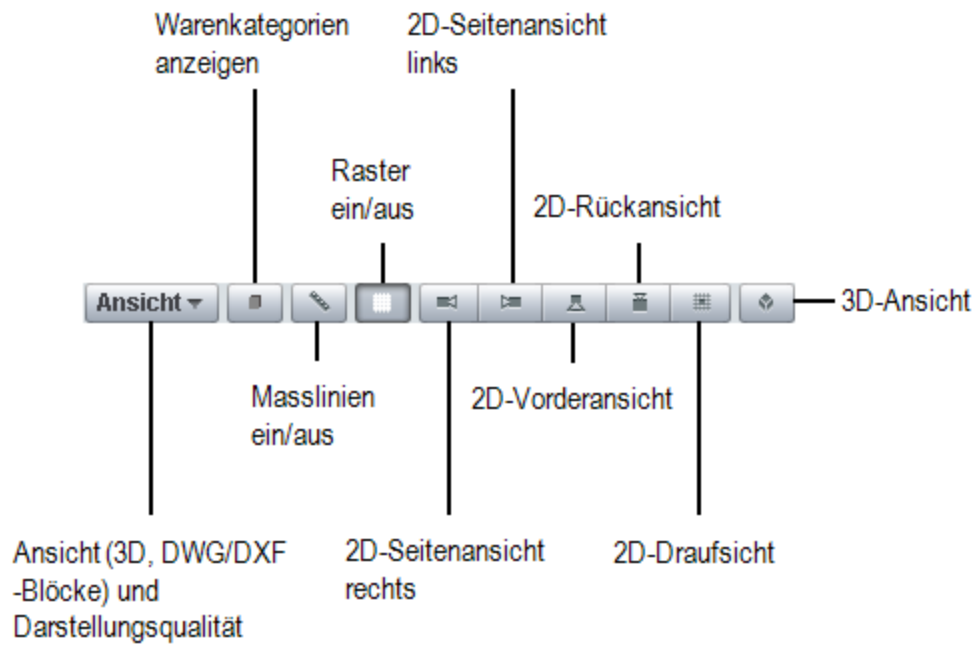
Suchhilfe

Mit den folgenden Eingabehilfen im Filterfeld können Sie nach bestimmten Kombinationen suchen.

Eingabehilfe	Beschreibung
text	Findet alle Einträge, die diese Zeichenfolge beinhalten (d.h. *text*).
text1, text2	Findet alle Einträge, die einen oder den anderen Suchbegriff beinhalten (d.h. OR).
=text1	Findet alle Einträge, die identisch wie Ihr Suchbegriff sind (z.B. =10).
-text	Findet alle Einträge, die kleiner als oder gleich als Ihr Suchbegriff sind (z.B. -12).
text-	Findet alle Einträge, die grösser als oder gleich als Ihr Suchbegriff sind (z.B. 12-).
text1-text2	Findet alle Einträge, die zwischen Ihren Suchbegriffen liegen oder gleich als Ihr Suchbegriff sind (z.B. 10-12).
text1, text2, text5-text10	Findet alle Einträge, die beide Suchbegriffe beinhalten und die zwischen Ihren Suchbegriffen liegen oder gleich als Ihr Suchbegriff sind (z.B. 1, 2, 5-10).
*	Ersetzt eine Zeichenfolge (d.h. Wildcard).

Visualisierungsoptionen

Über die Visualisierungsoptionen wechseln Sie zwischen verschiedenen Ansichten (3D, DWG/DXF-Blöcke usw.), ändern die Darstellungsqualität, blenden Masslinien und Raster ein/aus und zeigen Warenkategorien an.



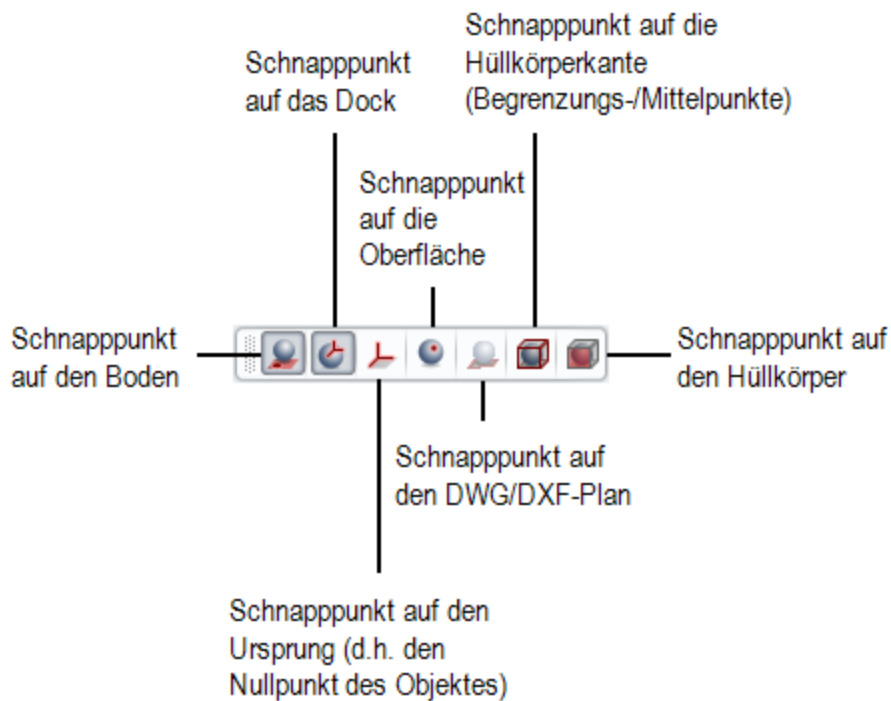
Schnapppunkt-Icons

Über die Schnapppunkt-Icons können Sie den Schnapppunkt auf einem Objekt definieren.

Hinweis: Nicht alle Optionen sind immer aktiv. Inaktive Optionen sind leicht transparent dargestellt und gewählte Optionen sind grau hinterlegt.

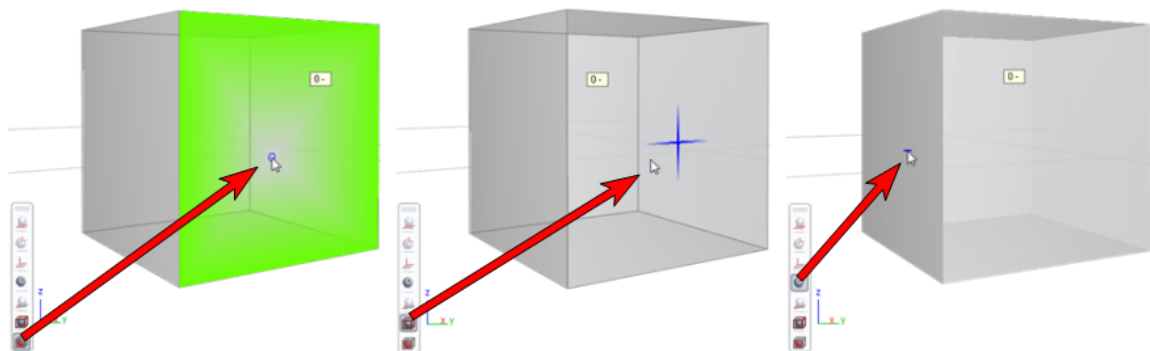
So zeigen Sie die Schnapppunkt-Icons an

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die **3D-Szene** und wählen Sie im Kontextmenü **Vermassung/Bezeichnung** und dann entweder **Schnellvermessung anzeigen**, **Vermassungslinie erstellen** oder **Teilebezeichnung erstellen**.



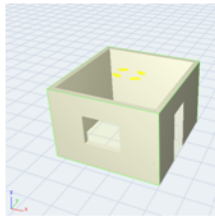
Beispiel

Klicken Sie auf ein Schnapppunkt-Icon und klicken Sie dann auf die gewünschte Position auf dem Objekt um den Schnapppunkt zu positionieren. Siehe Seite 43.



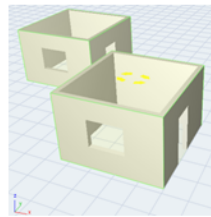
Navigation in der 3D-Szene

Objekt wählen



Objekt
klicken

Mehrere Objekte wählen



Erstes Objekt
klicken

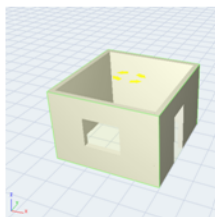
UND

Shift



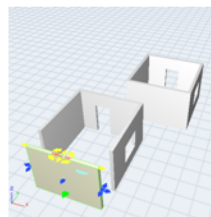
SHIFT + weitere
Objekte klicken

Objekt bewegen



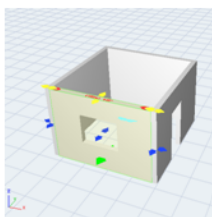
Klicken + Ziehen

Unterelement bewegen



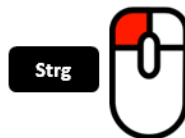
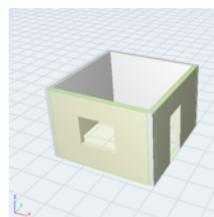
Doppelklicken + Ziehen

Unterelement wählen



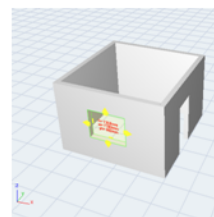
Doppelklicken

Mehrere Unterelemente wählen



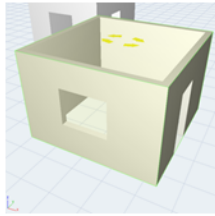
STRG + Klicken

Unterstes Element wählen



STRG + SHIFT + Klicken

Objekt fokussieren (2D-/3D-Ansicht)



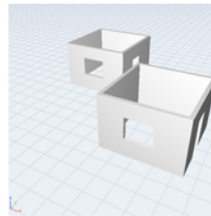
Objekt
klicken

DANN

Leer

Leertaste
drücken

Alle Objekte anzeigen (2D-/3D-Ansicht)



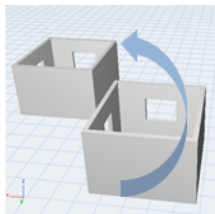
Hintergrund
klicken

DANN

Leer

Leertaste
drücken

Rotieren (3D-Ansicht)



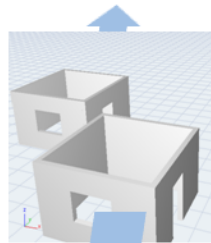
Mausrad klicken
+ Ziehen

ODER



Pfeiltasten
drücken

Zoomen (2D-/3D-Ansicht)



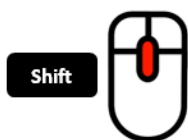
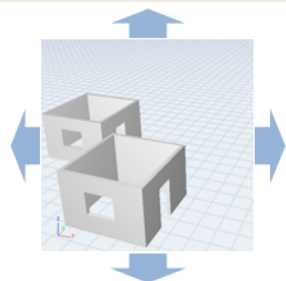
Mausrad
scrollen

ODER



Pfeiltasten
drücken

Schwenken (3D-Ansicht)



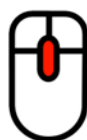
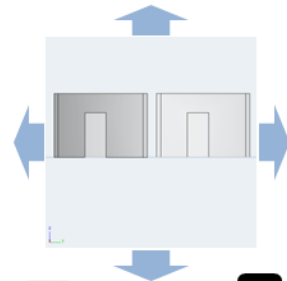
SHIFT + Mausrad
klicken + Ziehen

ODER



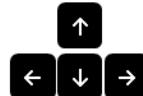
SHIFT + Pfeiltasten
drücken

Schwenken (2D-Ansicht)



Mausrad klicken
+ Ziehen

ODER



Pfeiltasten
drücken

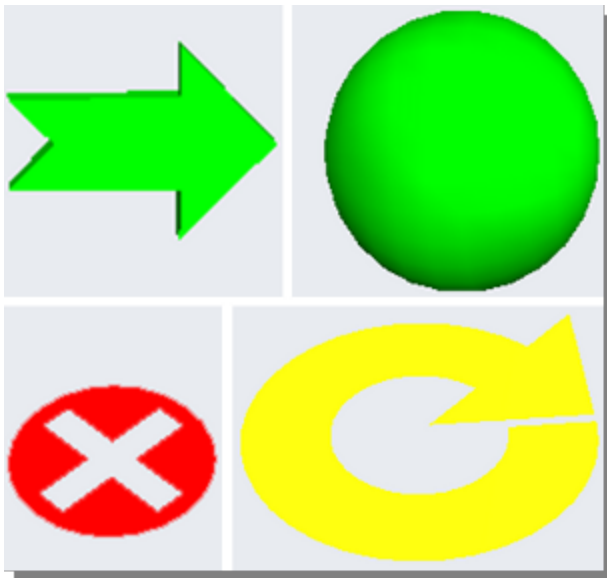
Handles

Handles sind interaktive Bedienelemente, die auf Klick oder durch Ziehen reagieren und bestimmte Operationen auslösen.

Die verschiedenen Handles unterscheiden sich in Form und Farbe. Die Farben zeigen die Eigenschaft eines Handles an:

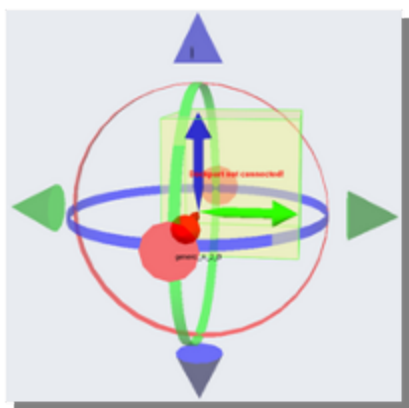
- **Grün** Ändern
- **Rot** Löschen
- **Gelb** Bewegen

Folgende Handles werden verwendet:



Dockhandle

Der Dockhandle ist ein spezieller Handle. Die Ringe dienen zur Rotation und die Kegel zur Translation. Sie können Docks auch über numerische Eingabefelder positionieren.



Katalogbau

Tipp: Bevor Sie Kataloge bauen, machen Sie sich mit den Best Practices vertraut. Siehe Seite 62.

So bauen Sie einen Katalog

1. **Katalog erstellen** Erstellen Sie zuerst ein Katalogprojekt und definieren Sie die Grundinformationen in der Registerkarte Information. Siehe Seite 18.
2. **Katalogelemente bauen** Erstellen Sie dann Katalogelemente und bauen Sie Katalogelemente mit bereits erstellten oder importierten Teilen, generischen Teilen (Artikel, Ladenbauteile, Kühlgeräte), Geometrien (3D-VRML-Dateien), Bildern, 2D-Darstellungen und Artikeln ohne 3D-Repräsentation auf. Siehe Seiten 27 und 28.

Achtung: Positionieren Sie Katalogelemente in der 3D-Szene immer auf den Nullpunkt, sonst könnte sich die Position des Elementes in der Filiale ändern, wenn Sie die Katalogversion aktualisieren. Siehe Seite 39.

Verwenden Sie Docks (Schnappunkte) um Teile zu verbinden. Siehe Seite 43. Fassen Sie zusammengebaute Teile zu Baugruppen und Produktfamilien zu Family Nodes zusammen. Siehe Seiten 56 und 58. Sie können Katalogelementen Artikelnummern zuweisen, Tags hinzufügen und Dokumente anhängen. Siehe Seiten 59, 60 und 60.

Mit dem Catalog Element Inspector können Sie detaillierte Informationen über ein Katalogelement abrufen. Siehe Seite 61.

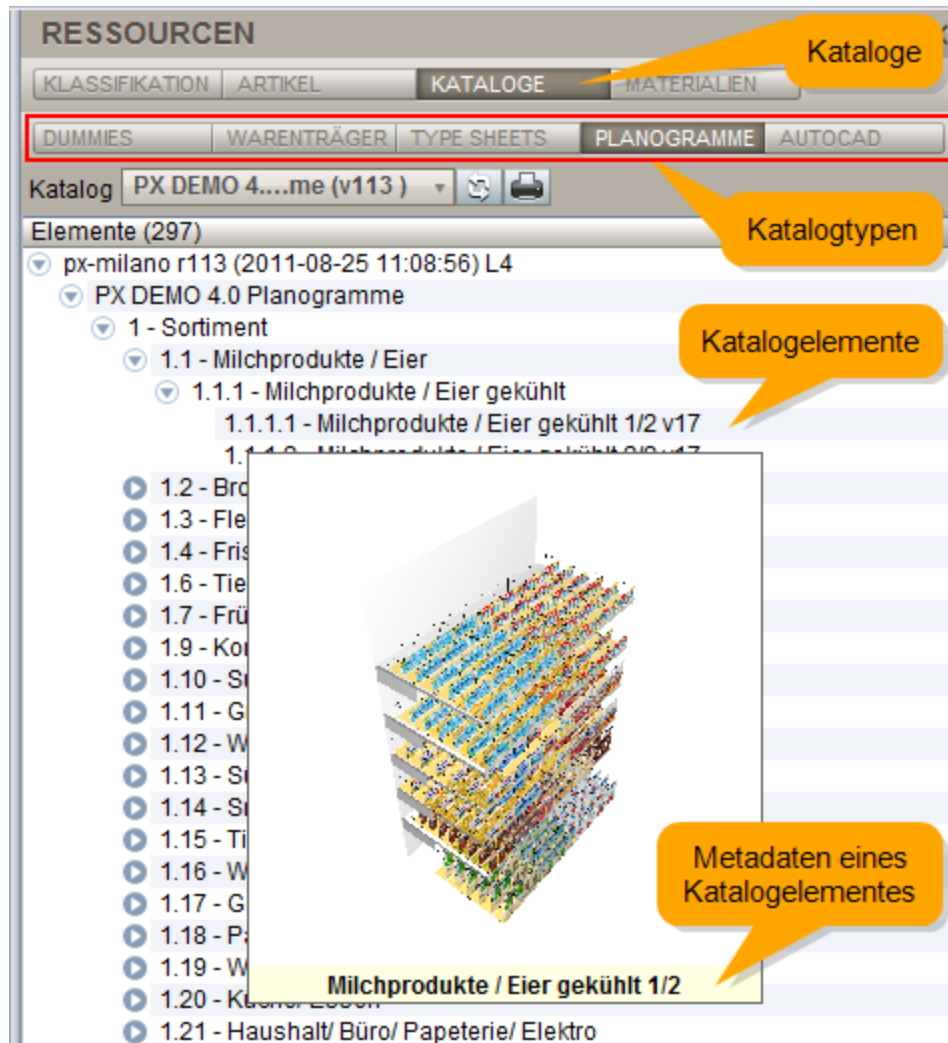
3. **Katalog freigeben** Geben Sie schliesslich den Katalog frei, um mit dem Katalog eine Filiale planen zu können. Siehe Seiten 20 und 68.

Nachdem Sie einen Katalog gebaut haben können Sie zudem den Katalog drucken und exportieren. Siehe Seiten 22 und 21.

Kataloge

Kataloge werden in der Planung von Filialen oder beim Bau von weiteren Katalogen verwendet.

Kataloge beinhalten Elemente (Teile, Baugruppen, Family Nodes), die in einer Baumstruktur organisiert und versioniert werden. Sie können Katalogelementen (Baugruppen oder Einzelteilen) Tags hinzufügen und nach diesen suchen, Katalogelemente aus dem Katalog per Drag & Drop in die 3D-Szene oder direkt in die Artikelliste ziehen, und Dokumente an Kataloge und Katalogelemente anhängen (z.B. Spezifikationen, Bilder, Montageanleitungen, Pläne usw.).



So erstellen Sie einen Katalog

1. Klicken Sie in der **Katalogliste** auf die Schaltfläche **Neuer Katalog**.
2. Geben Sie den neuen Katalog einen Namen.

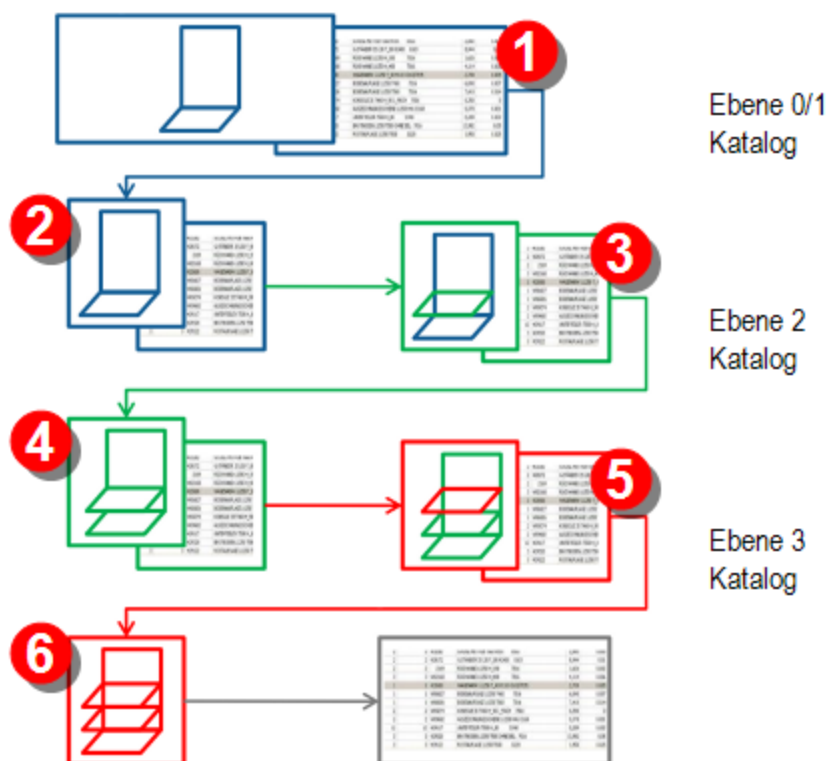
Hinweis: Nur Benutzer mit der Rolle catalog_builder können Kataloge erstellen und bearbeiten.
Siehe Seite 2.

Verschachtelte Kataloge

Kataloge können verschachtelt werden. Siehe Seite 62. Ein Katalog beinhaltet Teile, die weiter verbaut werden können. Aus verbauten Katalogteilen können wiederum Kataloge erstellt werden, deren Katalogteile wiederum in einen weiteren Katalog aufgenommen werden, usw. So können von generellen Warenkatalogen, über Kategorien-spezifischen Katalogen bis zu POS-typischen Katalogen, Varianten aufgebaut werden.

Beispiel

Aus Einzelteilen entsteht ein erster Katalog (1). Teile aus dem ersten Katalog (2) werden mit neuen Teilen ergänzt (3) (z.B. eine Baugruppe wird unter Verwendung von Docks aus Einzelteilen erstellt) und es entsteht ein zweiter Katalog (4). Teile aus dem zweiten Katalog werden mit neuen Teilen ergänzt (5) und es entsteht ein dritter Katalog (6).



Kataloge freigeben

Um einen Katalog im Fenster Ressourcen (und innerhalb der gesamten Central Repository Server Benutzergruppe) benutzen zu können, müssen Sie den Katalog freigeben.

So geben Sie einen Katalog frei

- Wählen Sie den Katalog in der Registerkarte **Struktur** und klicken Sie auf die Schaltfläche **Katalog Freigeben**.

Hinweis: Nur Benutzer mit der Rolle catalog_manager können Kataloge freigeben. Siehe Seite 2.

Bei jeder Freigabe wird die Versionsnummer des Katalogs (z.B. Release 2 = r2) und der beinhalteten und veränderten Katalogelemente (z.B. Version 2 = v2) erhöht. Alle Benutzer innerhalb der eigenen Arbeitsgruppe im Central Repository Server, die ein Katalogelement bereits nutzen, werden über die Änderung per Mail informiert. Benutzer, die eine Filiale oder einen Katalog öffnen, die/der ein Katalogelement, das durch eine neue Freigabe des Katalogs aktualisiert werden soll, beinhaltet, können die Änderungen annehmen, ansehen und überprüfen, oder ablehnen.

Sie können abfragen, wo Katalogelemente innerhalb Ihrer Arbeitsgruppe direkt (d.h. nicht in einem Katalog verschachtelt) verwendet werden. Verwendete Katalogelemente, ihre Artikelnummern und ihre Positionierung werden im Central Repository Server erfasst und stehen in einer SQL Datenbank für Auswertungen zu Verfügung.

So sehen Sie wo ein Katalogelement verwendet wird

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Katalogelement in der Registerkarte **Struktur** und wählen Sie im Kontextmenü **Verwendungsnachweis**.

Kataloge importieren und exportieren

Kataloge können an Partner oder Kunden weitergegeben werden. Der Katalog beinhaltet Versionsinformationen, um sicherzustellen, dass Partner nicht mit alten Katalogdaten arbeiten.

Partner bzw. Kunden können Kataloge (auch von verschiedenen Partnern/Herstellern) innerhalb ihrer Arbeitsgruppe nutzen, um in 3D zu planen, oder nur um Stücklisten zu erfassen. Aus der P'X5 Store Solution können die Stücklisten, gruppiert per Katalogersteller, als XML-Dateien zum Hersteller exportiert werden.

Der Kataloghersteller kann die exportierte Liste in die P'X5 Store Solution laden und die Artikelnummern auflösen. Damit können Angebote erzeugt oder Bestellungen ausgelöst werden, auch durch Schnittstellen zum eigenem ERP-System.

So exportieren Sie einen Katalog

1. Öffnen Sie die Registerkarte **Kataloge** und dann die Registerkarte **Warenträger** im Fenster **Ressourcen**.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Eintrag und wählen Sie im Kontextmenü **Katalog exportieren**.
3. Geben Sie einen Namen für den Katalog ein und klicken Sie auf **Speichern**.

Hinweis: Um einen Katalog zu exportieren, muss der Katalog Konfigurationen besitzen, der Katalog und alle Konfigurationen müssen gespeichert sein und der Katalog muss freigegeben sein.

So importieren Sie einen Katalog

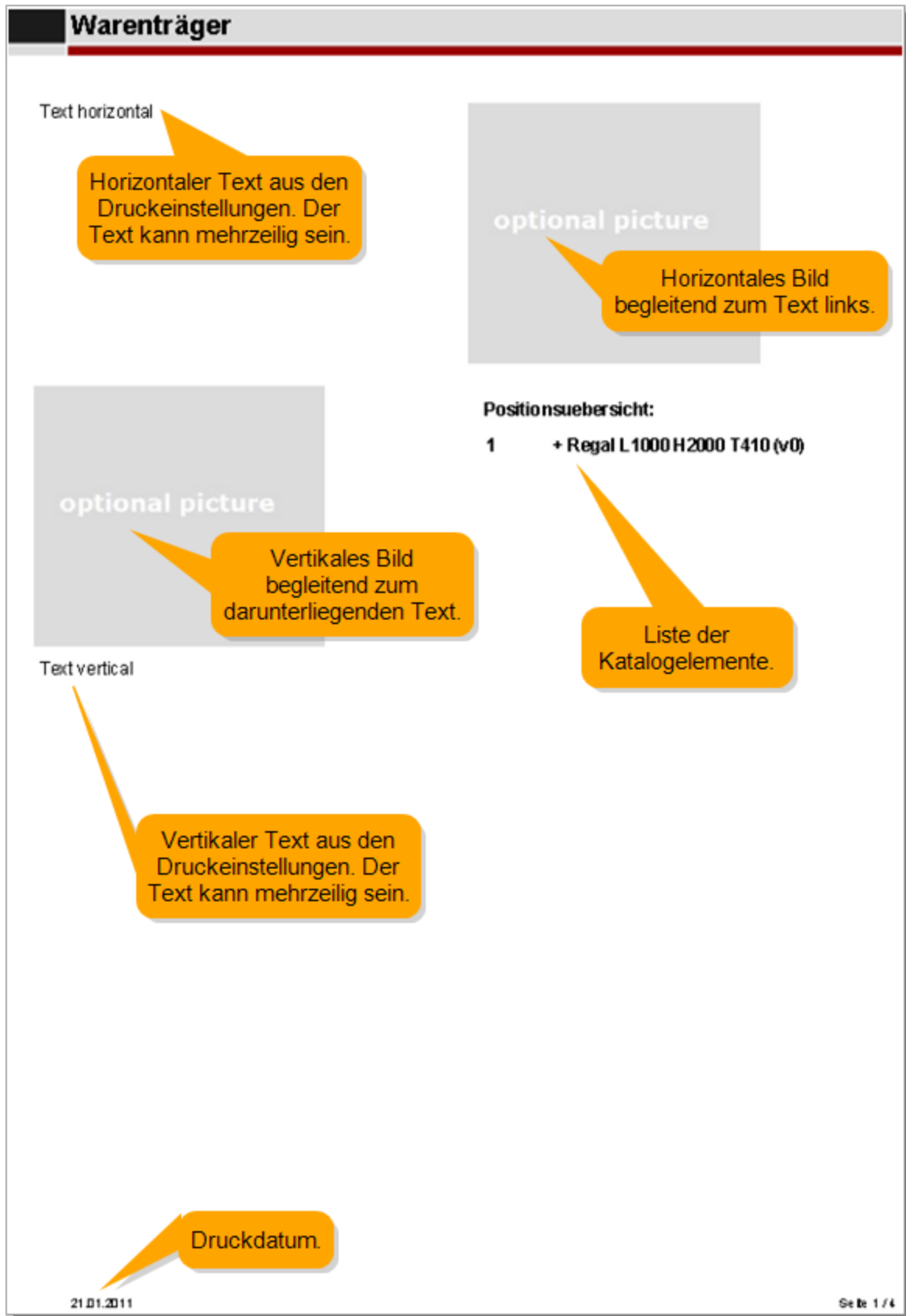
1. Verbinden Sie sich über einen Webbrowser mit dem Central Repository Server.
2. Melden Sie sich in Ihre Benutzergruppe an.
3. Öffnen Sie die Registerkarte **Catalogs**.
4. Klicken Sie auf den Link **Import/Update Catalog**.
5. Wählen Sie eine zuvor exportierte Katalogdatei (* .pxcz).
6. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Submit**. Der Katalog wird in die gewählte Benutzergruppe importiert.

Kataloge drucken

Hinweis: Um einen Katalog, der einen anderen Benutzer gehört, zu drucken, müssen Sie zuerst eine Kopie des Katalogs erstellen. Wählen Sie dazu den gewünschten Katalog in der **Katalogliste** und klicken Sie auf die Schaltfläche **Duplizieren**.

So drucken Sie einen Katalog

1. Wählen Sie den Projektordner in der Registerkarte **Struktur**.
2. Öffnen Sie die (vertikale) Registerkarte **Druckeinstellungen** und definieren Sie das Drucklayout, z.B.:
 - **Optional horizontaler Text** Druckt auf der Vorderseite des Katalogs einen Titeltext, der links mit einem Bild illustriert werden kann. Wird links kein Bild gewählt, wird der Titeltext über die ganze Breite gedruckt. Wird kein Titeltext gedruckt, kann das Bild über die ganze Breite gedruckt werden.
 - **Optionales Bild 1** Druckt ein Bild links vom Titeltext.
 - **Optional vertikaler Text** Druckt auf der Vorderseite des Katalogs unterhalb des Titeltextes einen vertikalen Text, der mit einem Bild illustriert werden kann. Das Bild wird oberhalb des Textes angeordnet. Wird das Bild nicht gedruckt, beginnt der vertikale Text unterhalb des Titeltextes.
 - **Optionales Bild 2** Druckt ein Bild begleitend zum vertikalen Text.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Katalog drucken**. Der Katalog wird als PDF-Datei geöffnet.



Warenträger

1 Regal L1000 H2000 T410

Linkes und rechtes Bild aus den Druckeinstellungen. Wird das linke Bild nicht gedruckt, wird das rechte Bild nach links ausgerichtet.



Menge	Artikelbeschreibung	Art.-Nr.
1	Warenträger L1000 H2000 T410 5_Tablare	
1	Warenträger L1000 H2000 T410 5_Tablare	
1	Regal Ständer L1000 H2000 T410	

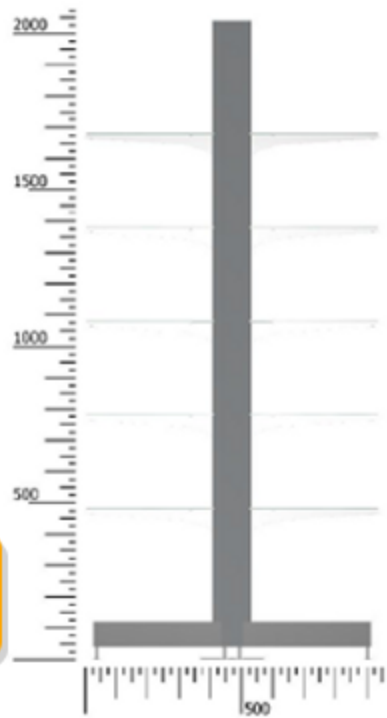
Auflistung der Bauteile des Katalogelementes.

Warenträger		
Katalogname aus der Registerkarte Information .		
Metadata		
Taste	Wert	id_category
rm_shelf_rack	1	0
rm_shelf	12	0
Metadaten der Katalogelemente geben Auskunft über Laufmeter, Regalflächen, usw.		
21.01.2011		
Seite 3 / 4		

Warenträger

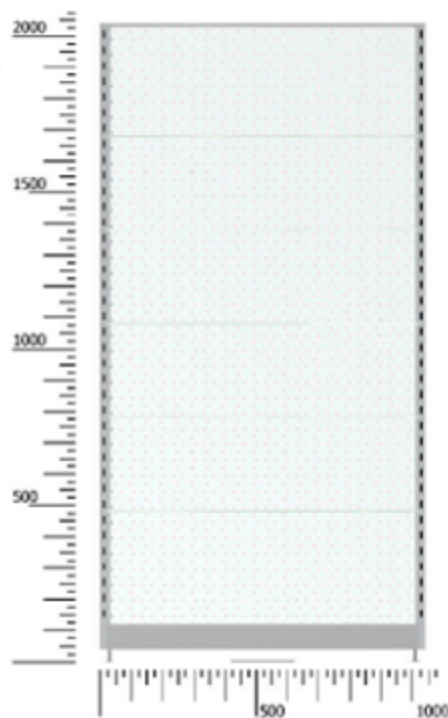
Logo des
Herstellers.

1 Regal L1000 H2000 T410



Die Konstruktionspläne der
Katalogelemente werden
massstäblich gedruckt.

Side View M 1:20



Front View M 1:20

21.01.2011

Seite 4/4

Katalogelemente

Ein Katalogelement besteht aus einzelnen Artikeln, Family Nodes oder Baugruppen. Siehe Seiten 58 und 56.

Ein Katalogelement kann folgende Informationen besitzen:

- Artikeldaten - Die Artikelnummernliste ist im Katalog integriert. Siehe Seite 59.
 - Über die Artikelnummer können zusätzliche Daten aus einem ERP-System angehängt werden.
 - Die einzelnen Artikelnummern können mit einer eigenen Artikelnummer versehen werden.
 - Ein Katalogelement kann als Baugruppe mit einer entsprechenden Baugruppenartikelnummer definiert werden.
- 2D-/3D-Repräsentationen - Abstrahierte Baulogik definiert auf Docks (Schnappunkte). Siehe Seite 43.
- Tags - Berechnete oder manuell hinzugefügte Daten, z.B. Tabllarmeter usw. Siehe Seite 60.
- Angehängte Dokumente - Spezifikationen, Bilder, Montageanleitungen, Pläne usw. Siehe Seite 60.

Hinweis: Katalogelemente werden versioniert und können durch bestimmte Benutzer freigegeben werden. Siehe Seite 2.

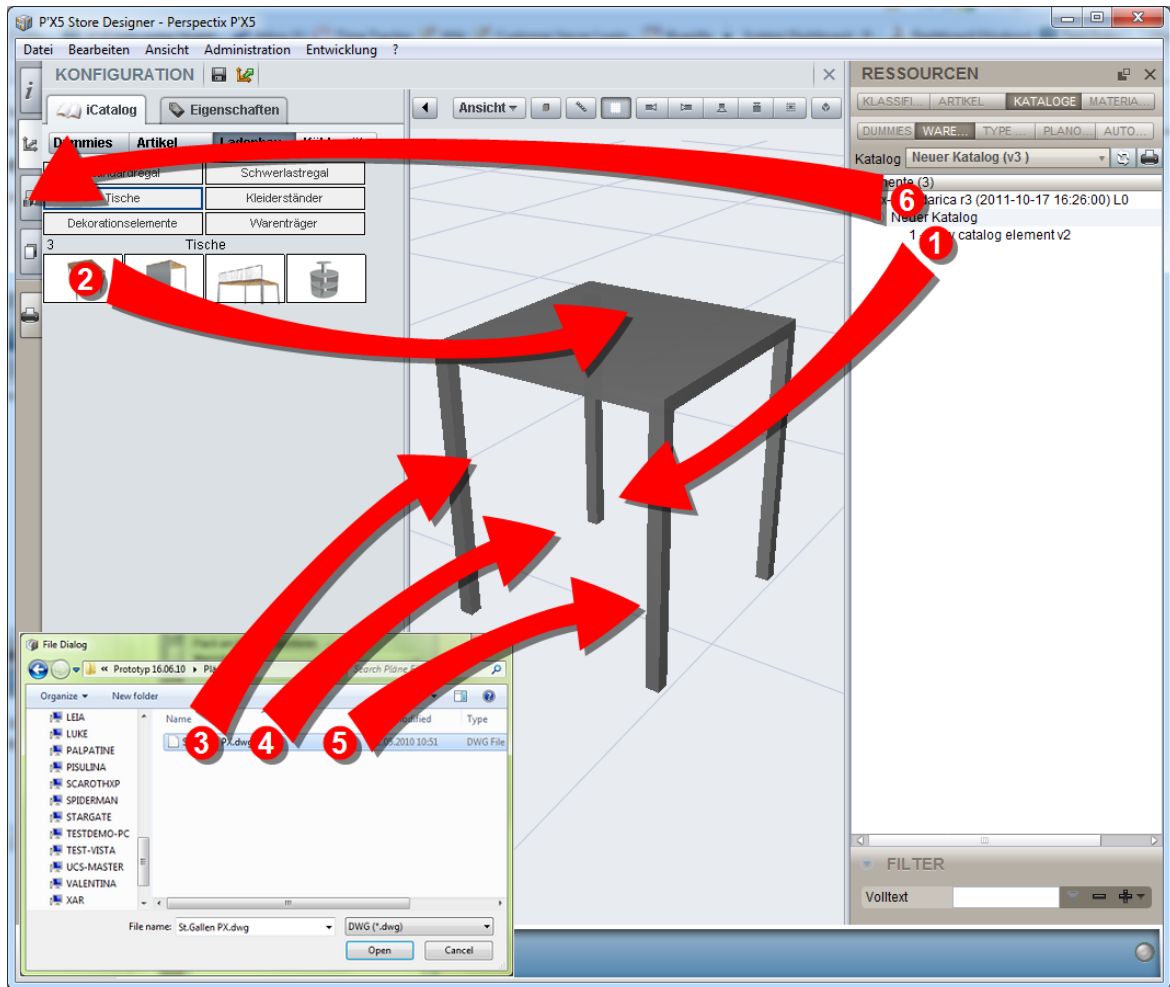
So erstellen Sie ein Katalogelement

- Klicken Sie in der Registerkarte **Struktur** auf das Hinzufügen-Icon  und wählen Sie **Konfiguration**.

Katalogelemente aufbauen

Sie können Katalogelemente auf folgende Art und Weise aufbauen:

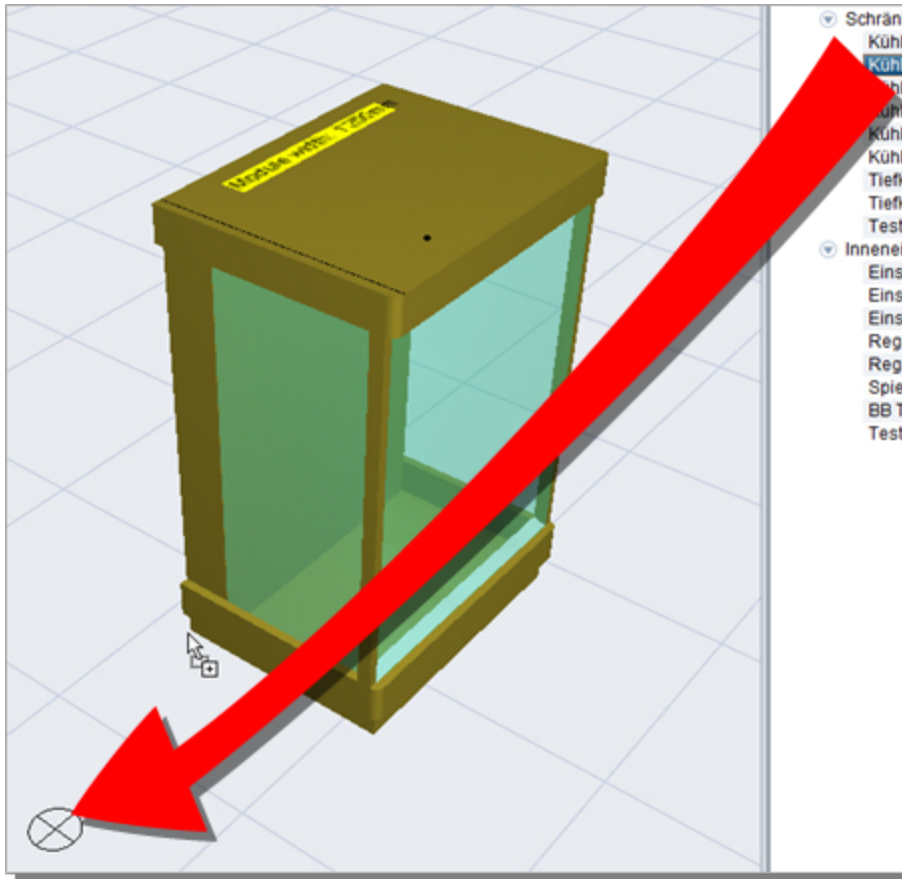
1. Drag & Drop von Katalogelementen aus dem Fenster Ressourcen in die 3D-Szene.
2. Drag & Drop von generischen ladentypischen Teilen aus dem iCatalog in die 3D-Szene.
3. Drag & Drop von Geometrien , d.h. 3D-Bildern (VRML-Dateien) aus dem Explorer in die 3D-Szene.
4. Drag & Drop von Bildern und Kontouren aus dem Explorer in die 3D-Szene.
5. Drag & Drop von 2D-Darstellungen (DWG-/DXF-Dateien) aus dem Explorer in die 3D-Szene.
6. Drag & Drop von Artikeln (ohne 3D-Repräsentation) aus dem Fenster Ressourcen in die Artikelliste.



Katalogelemente in 3D-Szene platzieren

So platzieren Sie ein Katalogelement in die 3D-Szene

- Ziehen Sie ein Katalogelement aus dem Fenster **Ressourcen** in die **3D-Szene** und schnappen Sie es mit dem Nullpunkt zusammen.



Achtung: Docken (schnappen) Sie Katalogelemente in der 3D-Szene immer mit dem Nullpunkt, sonst könnte sich die Position des Elementes in der Filiale ändern, wenn Sie die Katalogversion aktualisieren. Siehe Seite 39.

Generische Teile in 3D-Szene platzieren

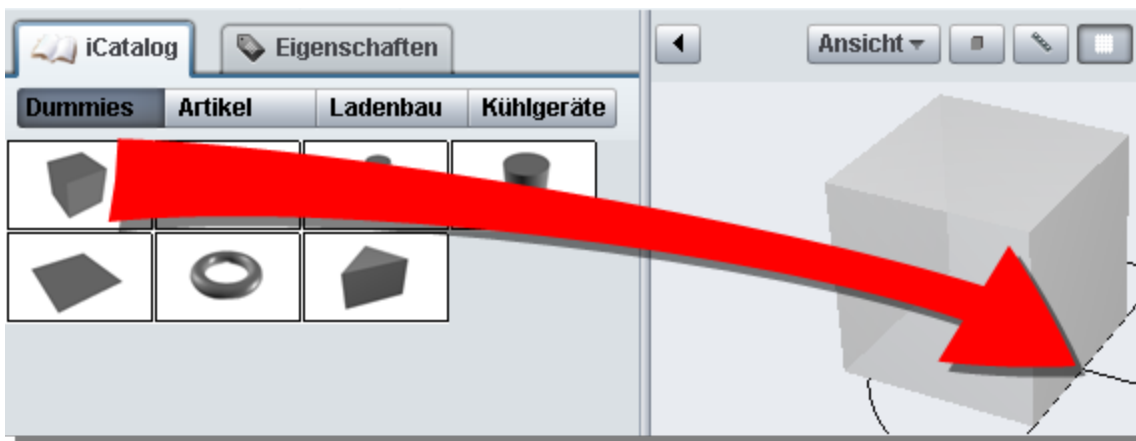
Die Registerkarte iCatalog beinhaltet parametrisierte generische (ladentypische) Teile, z.B. Artikel, Ladenbauteile, Kühlgeräte, mit denen Sie Katalogelemente bauen können. Ziehen Sie einfach das generische Teil aus dem iCatalog in die 3D-Szene.

Sie können generischen Teilen Materialien und Texturen aus dem Materialienkatalog zuweisen. Materialtypen enthalten verschiedene Materialien, z.B. Metall enthält Stahl, Aluminium usw., die verschiedene Oberflächenbehandlungen mit verschiedenen Farben besitzen. Für gewisse Materialien sind Texturen hinterlegt, z.B. Sperrholz natur.

Hinweis: Alle Bilder für Texturen müssen im PNG- oder JPG-Format sein.

So platzieren Sie ein generisches Teil in die 3D-Szene

1. Klicken Sie auf die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche , um den linken Bereich anzuzeigen.
2. Öffnen Sie die Registerkarte **iCatalog**.
3. Ziehen Sie das generische Teil aus der Registerkarte **iCatalog** in die **3D-Szene** und schnappen Sie es mit dem Nullpunkt zusammen.
4. Klicken Sie auf das Teil um es auszuwählen.
5. Öffnen Sie die Registerkarte **Eigenschaften** und ändern Sie die Eigenschaften des ausgewählten Teils, wenn erwünscht.



Achtung: Docken (schnappen) Sie Katalogelemente in der 3D-Szene immer mit dem Nullpunkt, sonst könnte sich die Position des Elementes in der Filiale ändern, wenn Sie die Katalogversion aktualisieren. Siehe Seite 39.

So weisen Sie einem Teil ein Material zu

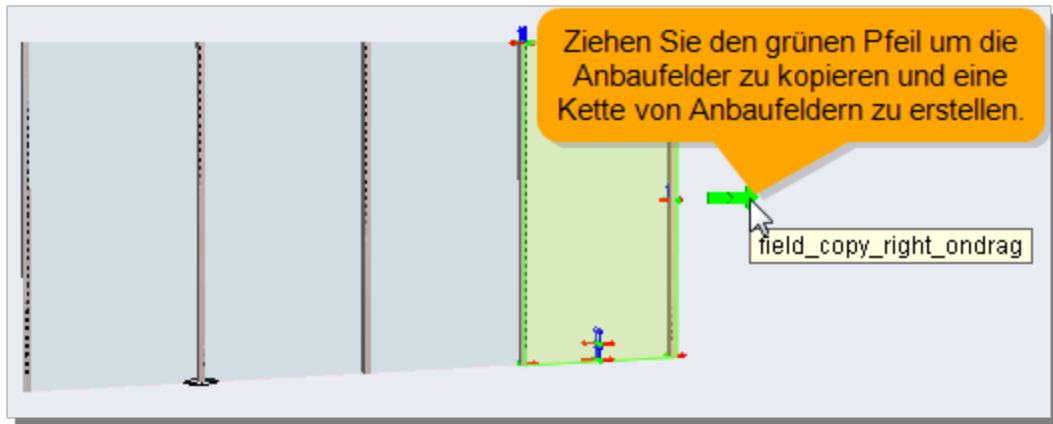
1. Klicken Sie auf ein Teil in der **3D-Szene** um es auszuwählen.
2. Öffnen Sie die Registerkarte **Materialien** im Fenster **Ressourcen**.
3. Doppelklicken Sie auf ein Material in der Registerkarte **Materialien** um das Material dem gewählten Teil zuzuweisen.

Generische Ladenbauteile

Der Bereich Ladenbau in der Registerkarte iCatalog beinhaltet parametrisierte generische Ladenbauteile (z.B. Regale, Tische, Kleiderstände, Dekorationselemente).

Sie können die Teile mit Docks verbinden. Siehe Seiten 43 und 51. Jedes Teil besitzt Docks mit den entsprechenden Freiheitsgraden. Somit können Sie z.B. ein Regal mit einem Tablar (z.B. Boden mit Konsole) bestücken und es in Z-Richtung verschieben.

Einige Teile haben bereits eine Verbaulogik hinterlegt. So können Sie, z.B. aus einem Grundregal eine Kette von Regalen erzeugen. Siehe Seite 46. Konfigurierte Teile oder Gruppen von verbauten Teilen aus dem iCatalog können dann als Katalogelemente abgelegt werden.



Sie können Teile auch mit Texturen versehen, z.B. einer Konsole verschiedene Texturen zuweisen und verschiedene Konsolentypen mit nur einer Grundkonsole erstellen, d.h. Sie brauchen keine separate 3D-Geometrie für jede Konsole.



Generische Artikel

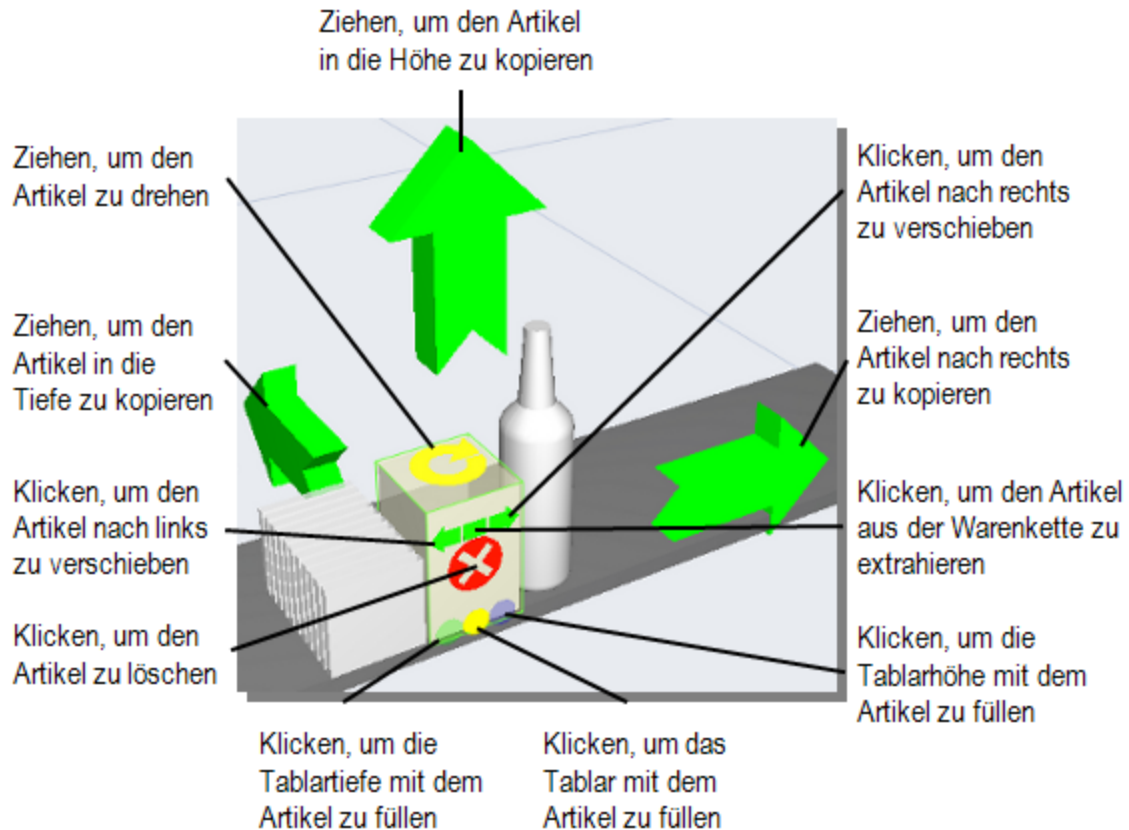
Der Bereich Artikel in der Registerkarte iCatalog beinhaltet Vorlagen für Artikel (Box, Flasche).

Sie können die Artikel zu einer Warenkette verketten und über Handles die Artikel in der Warenkette kopieren, verschieben usw. In der Registerkarte Eigenschaften definieren Sie, z.B. die Dimensionen der Artikel, die Abstände zwischen den einzelnen Elementen und die Rotation um die X-, Y- und Z-Achsen. Sie können die Artikel auch per Drag & Drop mit Texturen versehen, die den Artikel repräsentieren.



So bearbeiten Sie einen Artikel in einer Warenkette

- Klicken Sie auf einen Artikel in einer Warenkette um ihn auszuwählen und benutzen Sie die Handles, um den Artikel zu bearbeiten.



Generische Kühlgeräte

Der Bereich Kühlgeräte in der Registerkarte iCatalog beinhaltet Katalogelemente, aus denen Sie Kühlgeräte aufbauen können, fertige Module, Regalelemente für die Erstellung von Planogrammen und diverse Anbauteile (Frontgitter, Spiegel, Trennwände, Abdeckungen).

Es gibt Gehäuse mit vertikalem Zugriff und Gehäuse mit horizontalem Zugriff. Sie können Gehäuse zu Ketten verbinden und die Gehäuseketten wieder trennen. Damit werden auch die Grundrisse getrennt (2D-Ansicht). Sie können Gehäuse, Trennwände und Seitenteile einfügen und löschen.

Planogramme für Kühlgeräte bestehen aus einem L-förmigen Träger mit einer variablen Anzahl von Tablaren. Sie können die Tablare in der Höhe verschieben und Waren auch auf die Grundfläche des Trägers platzieren.

Leere Planogramme passen sich beim Docken ins Gehäuse in Breite, Tiefe und Höhe an. Wenn Sie ein Planogramm auf ein Planogramm, das bereits im Gehäuse ist, ziehen, ersetzt das neue Planogramm das alte Planogramm.



Geometrien in 3D-Szene platzieren

Sie können Geometrien, d.h. 3D-Bilder (VRML-Dateien) per Drag & Drop aus einem Ordner in die 3D-Szene platzieren. Siehe Seite 41.

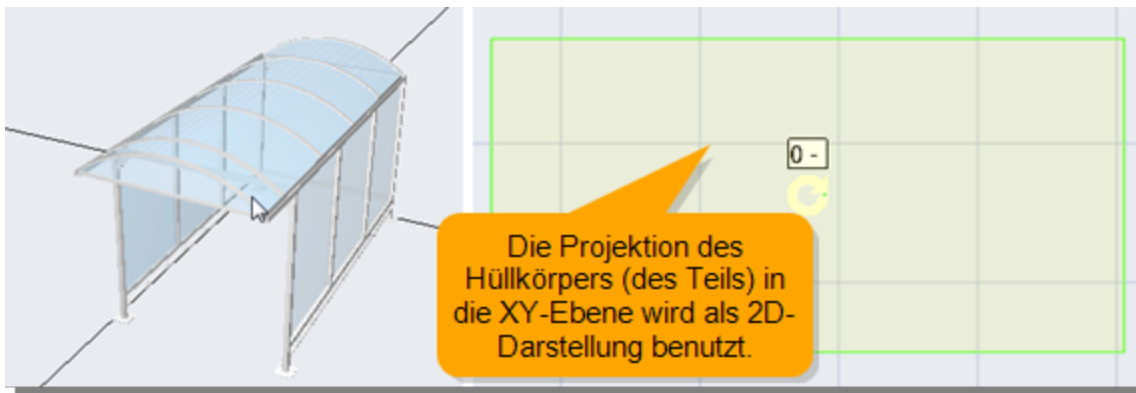
So platzieren Sie eine Geometrie in die 3D-Szene

1. Ziehen Sie eine VRML-Datei aus dem **Explorer** in die **3D-Szene**.

Um die Hüllkörper der Geometrie zu sehen, wählen Sie in den Visualisierungsoptionen **Ansicht > DWG/DXF-Blöcke**. Siehe Seite 12.

2. Klicken Sie auf die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche , um den linken Bereich anzuzeigen.
3. Öffnen Sie die Registerkarte **Eigenschaften**, um die Eigenschaften der Geometrie zu definieren.

Beispiel



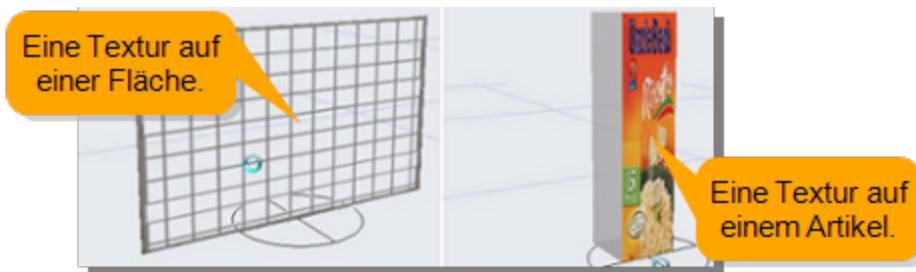
Bilder in 3D-Szene platzieren

Sie können Bilder aus einem Ordner in die 3D-Szene oder auf ein bestehendes Katalogelement ziehen. Sie können auch aus Bildern 3D-Objekte erstellen.

Hinweis: Alle Bilder für Texturen müssen im PNG- oder JPG-Format sein.

So platzieren Sie ein Bild auf ein Katalogelement

- Ziehen Sie ein Bild aus dem **Explorer** auf ein Katalogelement in der **3D-Szene**. Um die Artikelproportionen auf die Box zu übertragen, ziehen Sie das Bild mit gedrückt gehaltener Umschalttaste (SHIFT-Taste) auf den Artikel.



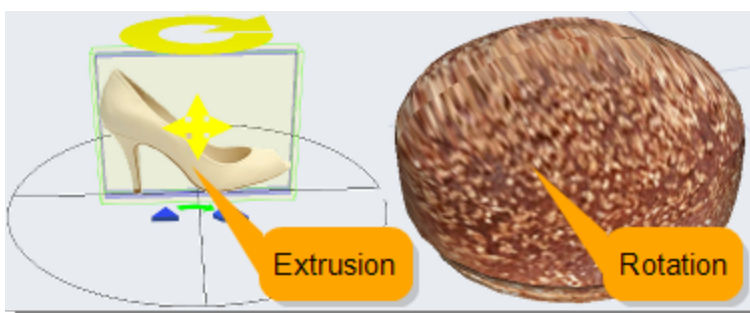
So erzeugen Sie ein 3D-Objekt (extrudiert) aus einem Bild

- Ziehen Sie ein Bild mit gedrückt gehaltener ALT-Taste aus dem **Explorer** in die **3D-Szene** oder auf einen Würfel mit transparentem Hintergrund. Wenn Sie nachher das Objekt wählen, erscheinen Handles.

Mit der blau-grünen Pfeilkombination zeichnen Sie einen Rahmen um den Artikel. Dieser wird zum definieren des späteren Ausschnittes verwendet. Mit dem gelben Pfeilkreuz bewegen Sie den Artikel innerhalb des Rahmens. Dadurch kann ein späterer Ausschnitt definiert werden. Wenn der Rahmen sichtbar ist, können Sie die Abmessungen in der Registerkarte Eigenschaften definieren. Durch nochmaliges Drücken an der blau-grünen Pfeilkombination bestätigen Sie den Ausschnitt.

So erzeugen Sie ein 3D-Objekt (rotiert) aus einem Bild

- Ziehen Sie ein Bild mit gedrückt gehaltener ALT+Umschalttaste (SHIFT-Taste) aus dem **Explorer** in die **3D-Szene**. Das 3D-Objekt wird durch eine Rotation um die Mittelachse erzeugt. Dies setzt voraus, dass mindestens ein Pixel entlang der Mittelachse des Bildes nicht transparent ist.



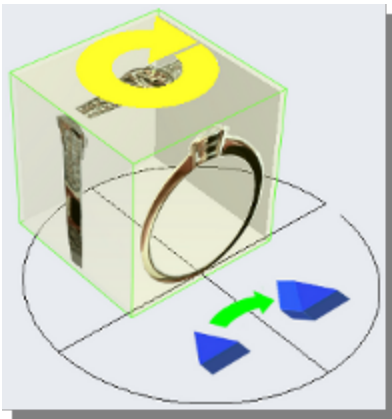
Sie können auch anhand von Bildern eines Objektes von vorne, oben und der Seite ein 3D-Objekt erzeugen. Dazu werden aus den Projektionen der Bilder die Schnittpunkte berechnet. Aus der Menge der Schnittpunkte entsteht das extrahierte Objekt.

So erzeugen Sie ein 3D-Objekt aus mehreren Bildern

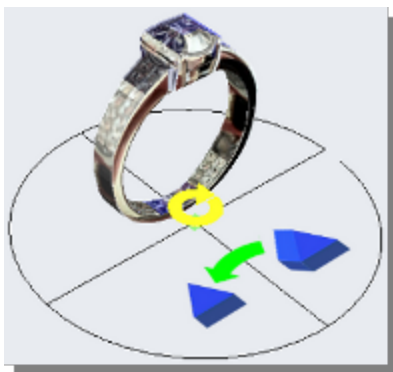
1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die **3D-Szene** und wählen Sie im Kontextmenü **Bitmap-Schnittpunkt generieren**. Ein transparenter Würfel erscheint.
2. Ziehen Sie Bilder auf die Oberflächen des Würfels.



3. Klicken Sie auf den Würfel, um ihn auszuwählen. Handles erscheinen.



4. Klicken Sie auf das Handle, um das 3D-Objekt zu extrahieren.



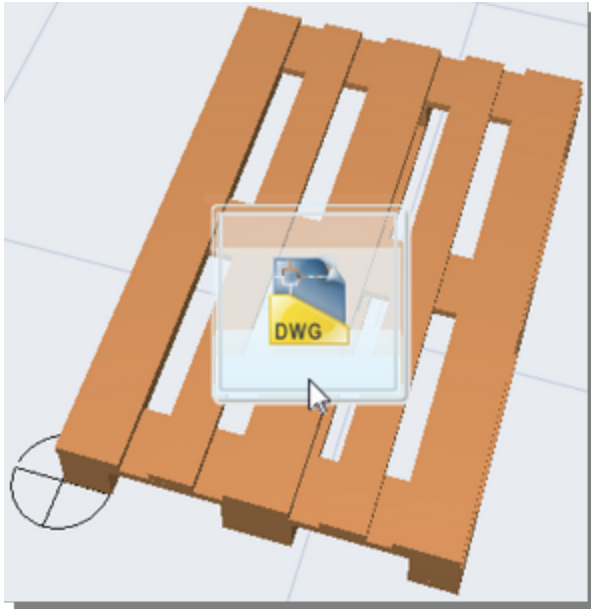
Wenn Sie nochmal auf das Handle klicken, können Sie auf die Oberflächenbildsicht zurückschalten und die Bilder austauschen.

2D-Darstellungen in 3D-Szene platzieren

Sie können 2D-Darstellungen (DWG/DXF-Dateien) per Drag & Drop aus einem Ordner auf ein Katalogelement in der 3D-Szene platzieren. Die Layer und Farben der Illustration werden übernommen.

So platzieren Sie eine 2D-Darstellung (DWG/DXF-Datei) in die 3D-Szene

- Ziehen Sie eine DWG/DXF-Datei mit gedrückt gehaltener Umschalttaste (SHIFT-Taste) aus dem **Explorer** auf ein Katalogelement in der **3D-Szene**.



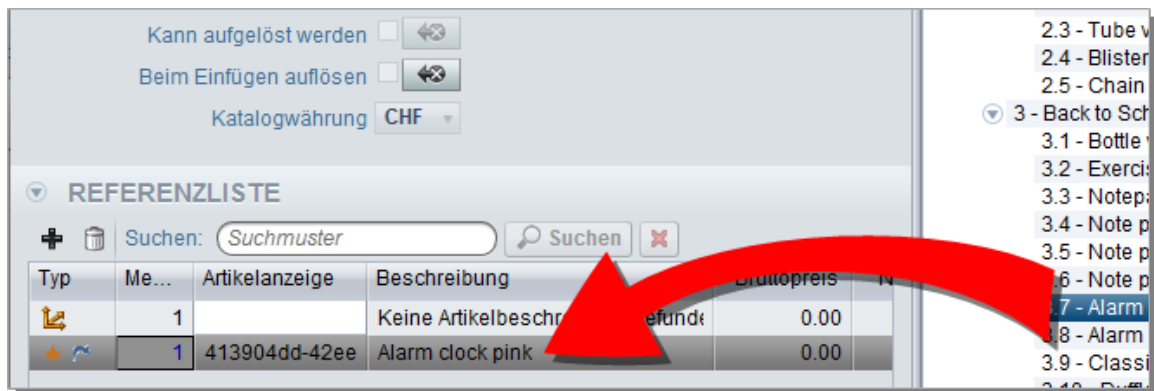
Artikel zu Katalogelementen hinzufügen

Sie können Artikel ohne 3D-Repräsentation per Drag & Drop zu Katalogelementen hinzufügen. Diese Katalogelemente können Sie als eigene Baugruppe mit Preis und Artikelnummer ablegen. Siehe Seiten 56 und 59.

Hinweis: Katalogelemente mit hinzugefügten Artikeln ohne 3D-Repräsentation aus dem Katalog dürfen nicht aufgelöst werden, weil beim Auflösen diese nicht sichtbaren Artikel verloren gehen. Die Kontrollkästchen 'Kann aufgelöst werden' und 'Beim Einfügen auflösen' in der Registerkarte 'Artikelliste' sind deshalb nicht aktiv.

So fügen Sie einen Artikel ohne 3D-Repräsentation zu einem Katalogelement hinzu

- Ziehen Sie einen Artikel aus dem Fenster **Ressourcen** in die **Artikelliste**.

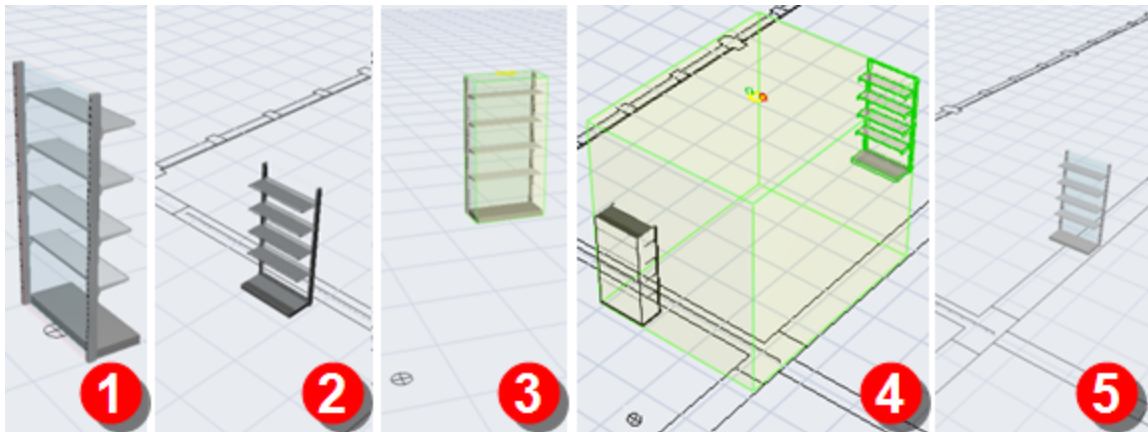


Katalogelemente positionieren

Achtung: Docken (schnappen) Sie Katalogelemente immer mit dem Nullpunkt, sonst könnte sich die Position des Elementes in der Filiale ändern, wenn Sie die Katalogversion aktualisieren. Wenn Sie Katalogelemente bearbeiten, verschieben Sie sie nicht nachträglich relativ zum Nullpunkt, sonst würde sich die Position von allen Katalogelementen in der Filiale ändern.

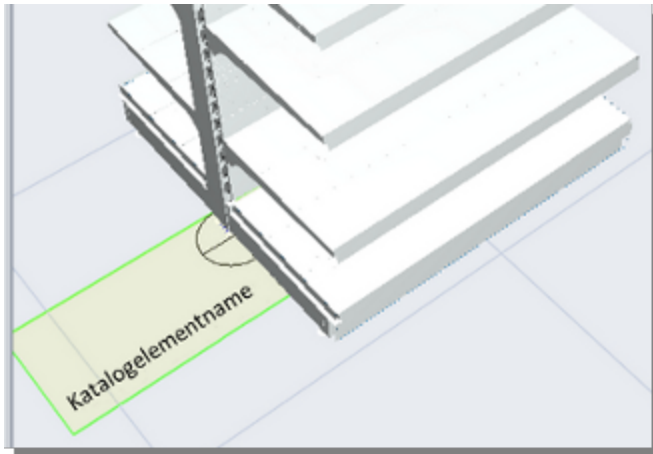
Beispiel

1. Ein Warenträger wird als Katalogelement erstellt und auf den Nullpunkt positioniert.
2. Das Katalogelement wird in eine Filiale platziert.
3. Das Katalogelement wird bearbeitet und dabei vom Nullpunkt weg verschoben.
4. Falls eine neue Version des Katalogelementes freigegeben wurde, erscheint beim Öffnen der Filiale eine Meldung. Bevor Sie die Änderungen an einem Katalogelement annehmen, können Sie sie zuerst ansehen. Die neue Position der Katalogelemente ist klar zu sehen. Ein Klick auf das grüne Handle nimmt die Änderungen an.
5. Wenn Sie die neue Version des Katalogelementes annehmen, wird diese Version aufgrund der Verschiebung neu platziert. Die Verschiebung des Katalogelementes im Katalog gegenüber früheren Versionen wird in allen Filialen übernommen.



Name zu Katalogelementen hinzufügen

Sie können einen Namen zu einem Katalogelement hinzufügen, um das Katalogelement in einer CAD-Software zu benennen.



So fügen Sie einen Namen zu einem Katalogelement hinzu

1. Klicken Sie auf den Nullpunkt in der **3D-Szene** um ihn auszuwählen.
2. Klicken Sie auf die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche , um den linken Bereich anzuzeigen.
3. Öffnen Sie die Registerkarte **Eigenschaften** und dann den Bereich **Katalogelementname**.
4. Geben Sie im Feld **Katalogelementname** den Namen des Katalogelementes ein. Der Katalogelementname wird beim Nullpunkt in der **3D-Szene** angezeigt. Standardmässig wird der Katalogelementname, der im Hierarchiebaum in der Registerkarte **Struktur** steht, verwendet.
5. Bewegen Sie die Schieberegler, um das Textfeld am Nullpunkt auf der X- und Y-Achse zu bewegen.

Hinweis: Um die Standardeinstellungen wiederherzustellen, klicken Sie auf die Standardeinstellungen-Schaltfläche . Der Katalogelementname für die Katalogtypen Typenblatt und Planogram wird standardmässig angezeigt, für alle anderen Katalogtypen nicht.

Geometrieanforderungen

Geometriestruktur und Orientierung

Die Geometriedatei sollte das gesamte Bauteil – sofern es nicht mehr parametrisierbar ist und Einzelteile des Bauteils nicht gegeneinander bewegt werden können (z.B. Türen oder Arme von Maschinen) – enthalten.

Das Bauteil sollte in der Geometriedatei so positioniert und rotiert sein, dass es ‚aufrecht‘ auf dem ‚Boden‘ steht, d.h. die Z-Achse sollte nach oben gerichtet sein und das Bauteil sollte mit seiner realen ‚Standfläche‘ auf der X/Y-Ebene mit $Z=0$ stehen. Bei Teilen, die in der Realität nicht auf dem Boden positioniert werden, sollte der ‚natürliche‘ Aufhänge-/Aufstellpunkt in der Registerkarte Eigenschaften auf das $Z=0$ -Niveau gesetzt werden.

Der Nullpunkt in der Geometriedatei ist so zu wählen, dass dieser gleichzeitig (zumindest in einer oder zwei der Koordinatenachsen) den natürlichen Anbaupunkt zu Nachbarbauteilen repräsentiert.

Datenformate

Mögliche Datenformate sind:

- VRML (.wrl) Version 1.0/2.0
- DWG

Detaillierung und Visualisierungsqualität

Die P'X5 Store Solution wird im Vertrieb und Service eingesetzt und somit sehr häufig auf Laptops oder Arbeitsplätzen ausser Haus verwendet. Aus diesem Grund ist es notwendig, die Geometrien so ‚leicht‘ wie möglich aufzubauen, d.h. eine Reduktion der Baugruppe auf die für den Vertrieb/Service relevanten Informationen (die Geometrie sollte keine Details enthalten, die nicht konfigurationsrelevant sind).

Um eine hochwertige Übernahme der Daten in der P'X5 Store Solution zu ermöglichen und eine gute Visualisierungsgeschwindigkeit zu erreichen, müssen die Geometrien, die Sie für die Visualisierung und räumliche, physische Verbauung in der P'X5 Store Solution bereitstellen, die folgenden Anforderungen erfüllen.

Zu den Geometrien, die meist nicht konfigurationsrelevant sind, zählen z.B. Beilagscheiben, Schrauben, Prägungen im Gehäuse, kleinere Bohrungen usw. Hierbei muss natürlich bei der Reduktion Rücksicht auf die allgemeine Optik gelegt werden. Ziel ist es das Objekt so naturgetreu wie nötig aber so reduziert wie möglich zu erstellen.

Je nach Einsatzszenario sollten Sie die Anzahl der verwendeten Polygone auf ein Minimum reduzieren:

- Für grössere Teile (z.B. Kassen/Theken-Möbel, Schränke usw.), die nicht in einer hohen Anzahl in einer Konfiguration vorkommen werden, hat sich als Masszahl 2000 bis 5000 Polygone bewährt.
- Kleinere Teile (z.B. Einkaufskörbe, Einkaufswagen, Paletten, andere Anbauelemente) müssen deutlich weiter reduziert werden. Diese Elemente werden sehr häufig eingebaut, ihre geometrischen Details sind aber für die eigentliche Konfiguration meist nicht ausschlaggebend. Diese Teile sollten mit 200 bis 500 Polygonen modelliert werden.
- Für komplexere Teile, die häufig eingebaut werden und wichtige Konfigurationselemente sind (vor allem dann, wenn die geometrischen Details Informationen über die gewählte Variante sichtbar machen) ist ein Mittelweg zu finden. Hier werden oft zwischen 300 und maximal 1000 Polygone erfolgreich verwendet.

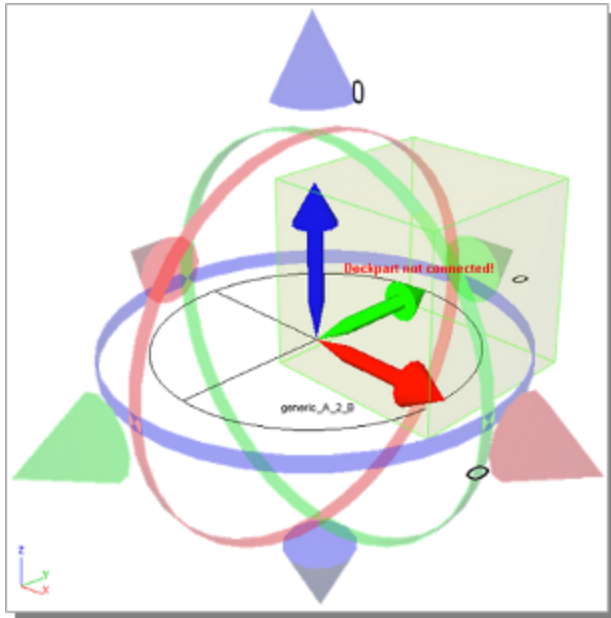
Dockpunkte

Für die korrekt positionierte Verbauung der Teile werden Docks (Schnappunkte) angelegt. Definieren Sie für Docks ihre Position in X/Y/Z-Koordinaten, relativ zum Nullpunkt in der Geometriedatei, sowie die Rotationen um die drei Achsen. In den meisten Fällen wird mindestens einer der Dockpunkte mit dem Nullpunkt übereinstimmen oder zumindest nur in einer oder zwei Achsen verschoben sein.

Docks

Docks sind Schnappunkte, die Verbindungsmöglichkeiten zwischen Teilen definieren. Diese Verbindungsmöglichkeiten entsprechen üblicherweise einer tatsächlichen physischen Verbindungsmöglichkeit, z.B. einer Schraubverbindung.

Docks haben eine Position im Raum. Die Position eines Docks bezüglich Rotation (Drehung) und Translation (Verschiebung) wird relativ zum Objektsprung definiert.



Hinweis: Um zwei Teile zu verbinden, führen Sie den Mauszeiger über das zweite Teil, sonst verbinden sich die Teile nicht.

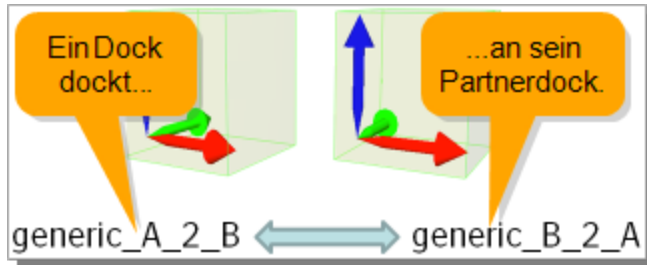
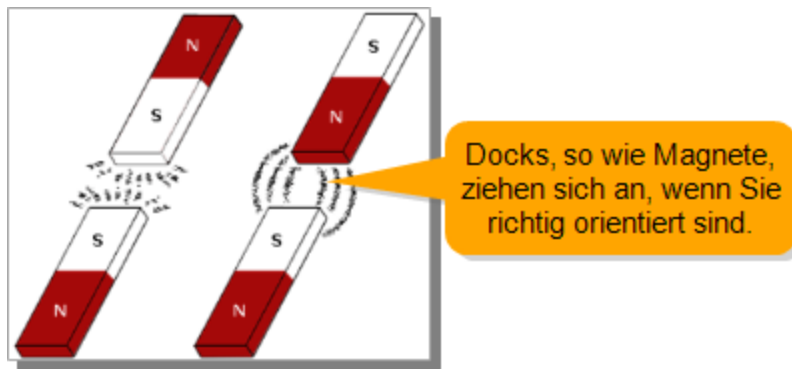
Partnerdocks

Ein Dock hat üblicherweise ein Partnerdock, d.h. ein Gegendock, das als Partner definiert ist. Um eine mögliche Verbindung zwischen zwei Teilen zu definieren, wird einem Teil ein Dock und dem zweiten Teil das passende Partnerdock zugewiesen.



Ein Stecker und eine Buchse sind wie ein Dock und sein Partnerdock.

Zwei Docks verbinden sich (d.h. sie "schnappen") nur, wenn Sie die gleiche Position im Raum haben. Das bewegte Teil passt sich betreffend Translation und Rotation an das unbewegte Teil an, so dass beide Docks übereinander liegen.



So weisen Sie einem Teil ein Dock zu

1. Klicken Sie in der **3D-Szene** mit der rechten Maustaste auf das Teil und wählen Sie im Kontextmenü **Docks** und dann den gewünschten Docktyp.
2. Es erscheint ein blauer Kreis am Mauszeiger und eine **Iconleiste** in der unteren linken Ecke. Siehe Seite 13.
3. Wählen Sie den Schnapppunkttyp in der **Iconleiste**.
4. Klicken Sie auf eine Position auf dem Teil wo Sie das Dock positionieren wollen.

So ändern Sie die Eigenschaften eines Docks

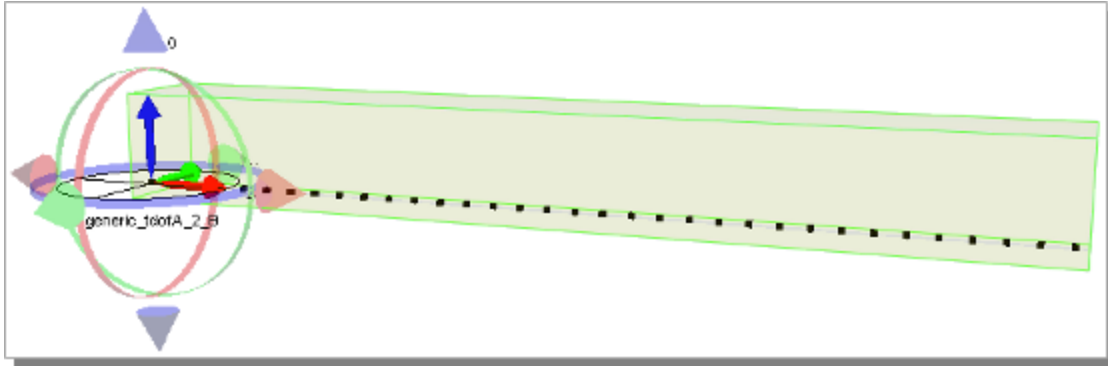
1. Klicken Sie auf das Dock, um es auszuwählen. Die Dockhandles erscheinen.
2. Klicken Sie auf die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche , um den linken Bereich anzuzeigen.
3. Öffnen Sie die Registerkarte **Eigenschaften** und ändern Sie die Eigenschaften des Docks.

Hinweis: Stellen Sie sicher, dass der Docktyp in der Registerkarte Eigenschaften korrekt eingestellt ist und, dass beim Setzen des Partnerdocks der zugehörige Partner ausgewählt ist.

Docks mit einem Freiheitsgrad (DOF-Docks)

Eine Verbindung kann nicht nur starr sein, sondern auch eine Bewegung erlauben, z.B. die Rotation einer Tasse auf einem Unterteller, die Platzierung eines Untertellers auf einem Tisch, die Verschiebung eines Tablars in der Höhe. Das heisst, dass die Docks aktiv sind, auch wenn eine Rotation (Drehung um eine der drei Achsen) bzw. eine Translation (Verschiebung entlang einer der drei Achsen) stattfindet.

Soll ein Dock in verschiedenen Positionen docken, erhält es einen Freiheitsgrad (eng.: DOF = Degree of Freedom). Ein Freiheitsgrad bedeutet, dass das entsprechende Dock nicht nur in die Position einschnappen kann, in der die beiden Docks genau deckungsgleich in Position und Orientierung sind, sondern auch in Positionen relativ zum Partnerdock, die innerhalb eines definierten Bereiches liegen.

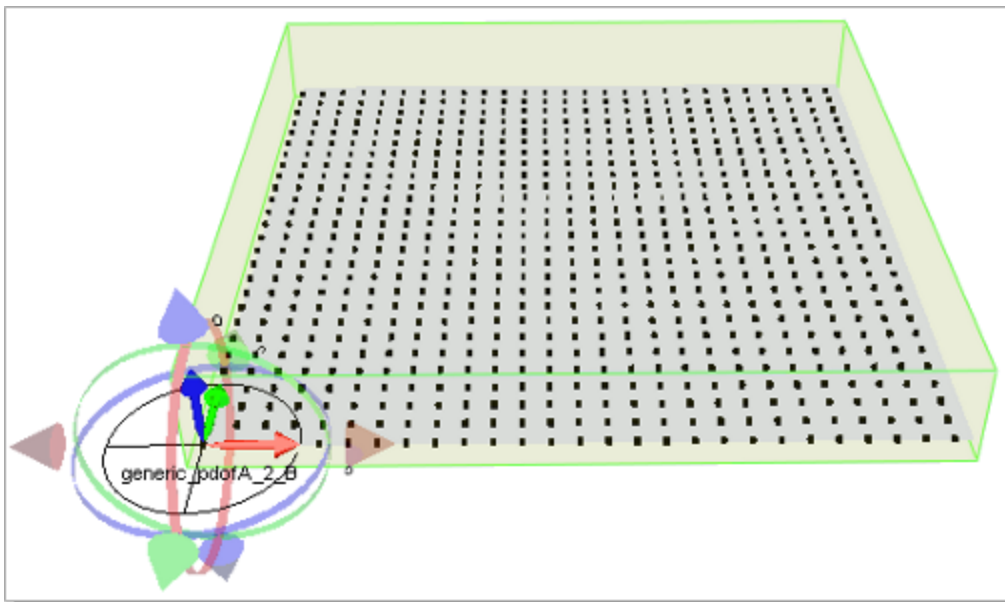


Docks mit zwei Freiheitsgraden (Planardocks)

Planardocks haben zwei Freiheitsgrade, die beide Translationen sind (z.B. in X-Achse und Y-Achse) und so eine Ebene aller möglichen Positionen aufspannen.

Die Definition des Freiheitsgrades erfolgt entweder:

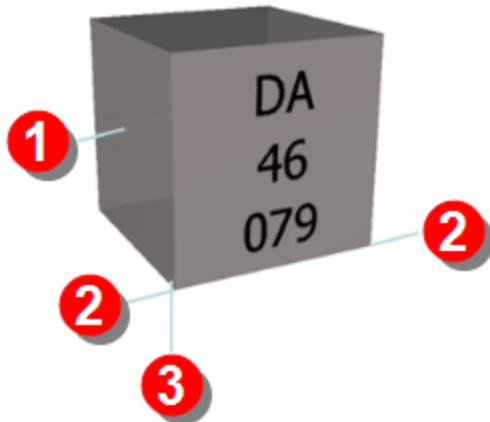
- Über Schritte ("step": von 0 bis 1000 Schritt 10)
- Kontinuierlich ("continuous": von 0 bis 1000) in einem angegebenen Bereich
- Über gültige Werte ("discrete": 0, 100, 200, 300, 600, 900, 1000)



Docks für die Verkettung von Waren

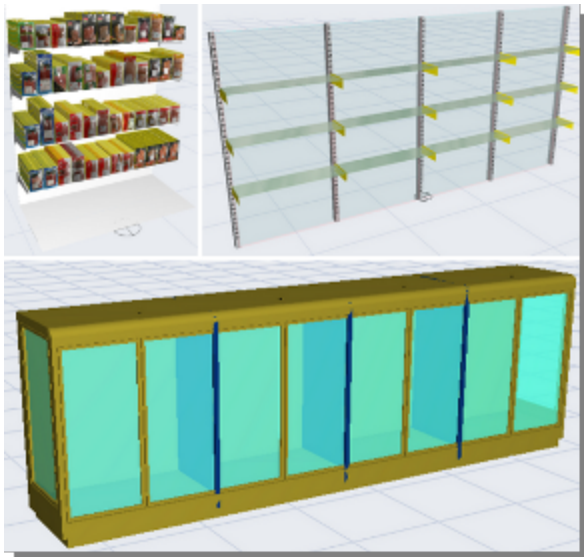
Gewisse Katalogelemente besitzen Docks für die Verkettung mit anderen Teilen. Sie können z.B. Waren zu einer Warenkette verketteten und die Warenkette als Einheit auf Tablare platzieren. Die Waren docken miteinander und bilden eine Baugruppe, d.h. sie werden als Einheit behandelt.

1. Dock für das Einfügen eines Elementes in eine Warenkette.
2. Dock (links und rechts) für die Verkettung eines Elementes mit Nachbarelementen.
3. Dock für die Platzierung eines Elementes auf ein Tablar. Dieses Dock ist nur aktiv wenn es auf der linken Seite kein Element gibt.



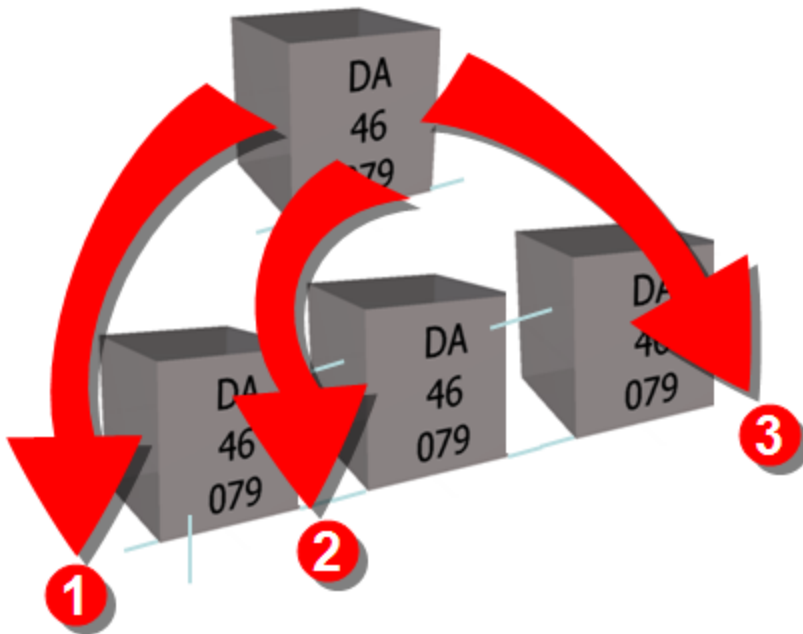
Beispiel

Sie können z.B. Waren, Regale und Kühlgeräte verketteten.



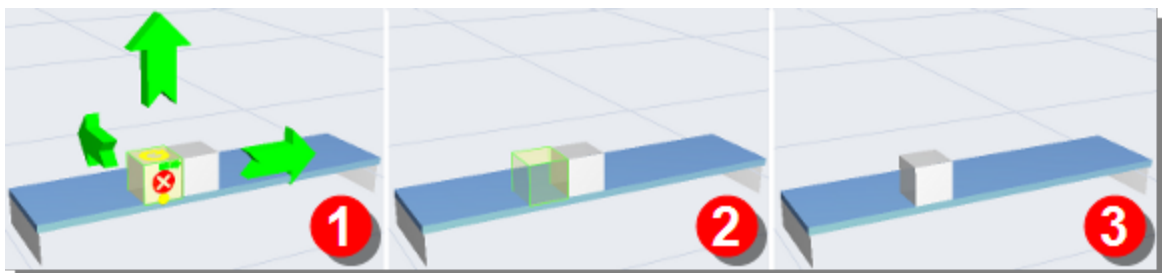
Teile in Warenkette einfügen

1. Wenn Sie ein Element links in eine Warenkette einfügen, nimmt das neue Element den Platz vom äusseren linken Element ein. Das Dock zum Tablar wird auf das neue äussere Element übertragen, weil nur diese Position in der Kette am Tablar angedockt ist.
2. Wenn Sie ein Element zwischen zwei Elemente in einer Kette einfügen, wird die Kette an dieser Stelle getrennt und das neue Element wird zwischen seinen linken und rechten Nachbarn eingeschoben.
3. Wenn Sie ein Element ganz rechts in eine Warenkette einfügen, verbinden sich Docks und Partnerdocks.



Teile in Warenkette löschen

1. Wenn Sie das Teil ganz links in einer Warenkette löschen...
2. ...wird das Dock zum Tablar auf das Teil rechts vom gelöschten Teil übertragen...
3. ...und das Teil rückt nach links nach und dockt mit dem Tablar an der Position des gelöschten Elementes.

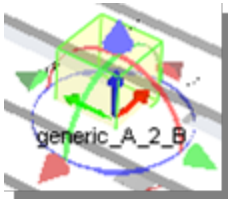


Docktypen

Generic Standard Dock

Docks ohne Freiheitsgrade für die Verbindung von zwei Teilen miteinander:

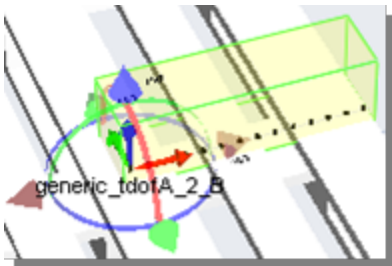
- Dock: A_2_B und sein Partnerdock: B_2_A



Generic DOF Dock

Docks mit einem oder zwei Freiheitsgraden in der Translation und/oder Rotation:

- Dock mit einem Freiheitsgrad in der Translation (Translationsdock): tdofA_2_B und sein Partnerdock: B_2_tdofA
- Dock mit einem Freiheitsgrad in der Rotation (Rotationsdock): rotdofA_2_B und sein Partnerdock: B_2_rotdofA
- Dock mit einem Freiheitsgrad in der Translation und einem Freiheitsgrad in der Rotation (Planardock): pdofA_2_B und sein Partnerdock: B_2_pdofA



Product Dock

Docks für die Platzierung von Produkten an Haken oder auf Tablaren:

- Dock für die Platzierung von Produkten an Haken: dummy_2_hook und sein Partnerdock (Shelf Part Dock): hook_2_dummy
- Dock für die Platzierung von Produkten auf Tablaren: dummy_2_displayarea und sein Partnerdock (Shelf Part Dock): displayarea_2_dummy



Shelf Part Dock

Partner Docks für die Platzierung von Produkten auf Tablaren:

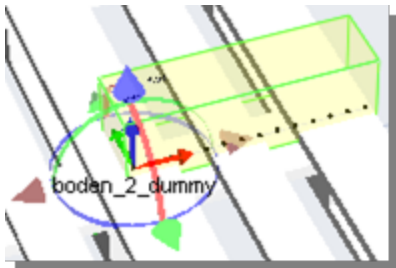
- Dock für die Platzierung von Produkten auf Tablarern: `displayarea_2_dummy` und sein Partnerdock (Product Dock): `dummy_2_displayarea`
- Dock für die Platzierung von Produkten an Haken: `hook_2_dummy` und sein Partnerdock (Product Dock): `dummy_2_hook`

Dock für das Anbauen von Anbauteilen auf das Bestückungsfeld:

- Dock für Warenträger auf einem Bestückungsfeld: `addons_2_addon_field`

Spezielle Docks für Haken und Trennwände:

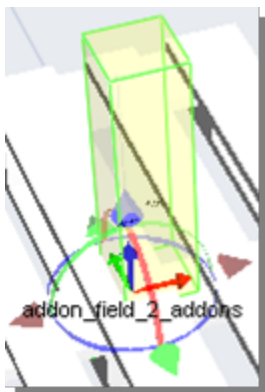
- Dock für die Verbindung von Konsolen zum Boden: `shelf2console` und sein Partnerdock: `console2shelf`
- Dock für die Verbindung von Haken an Wänden: `hook2hookpanel` und sein Partnerdock: `hookpanel2hook`
- Dock für die Verbindung von Trennwänden zum Boden: `divider_2_shelf` und sein Partnerdock: `shelf_2_divider`



Shelf Field Dock

Docks für Regale und Felder (L = links; R = rechts):

- Dock: `addon_field_2_addons`
- Dock: `addon_field_2_base_field` und sein Partnerdock: `base_field_2_addon_field`
- Dock: `base_field_L_2_base_field_R` und sein Partnerdock: `base_field_R_2_base_field_L`
- Dock: `head_field_2_base_field_L`
- Dock: `head_field_2_base_field_R`



Dock Blocker

Dieses Dock kann an ein beliebiges Dock geschnappt werden und verhindert, dass das so blockierte Dock weiterhin schnappt.



Quote Dock

Dieses Dock zeigt die Z-Position des Docks, während es alle weiteren Docks vom Docken mit dem Dock blockiert.



Spezielle Docks

Es gibt zwei Arten von speziellen Docks:

- **Docks für die Vermassung** Vermassungspunkte werden als Docks gesetzt.
- **Floorkeeper** Jedes Teil besitzt nur einen Floorkeeper, der sicherstellt, dass Teile am Boden bleiben wenn sie nicht verdockt sind.

Dock Features

Dock Features sind Werte für die automatische Anpassung in Breite, Höhe und Tiefe und ein dazugehöriger Text. Folgende Dock Features stehen zur Verfügung:

- f_dockpart_df_field_width (Zahl)
- f_dockpart_df_field_height (Zahl)
- f_dockpart_df_field_depth (Zahl)
- f_dockpart_df_connection string (Text)

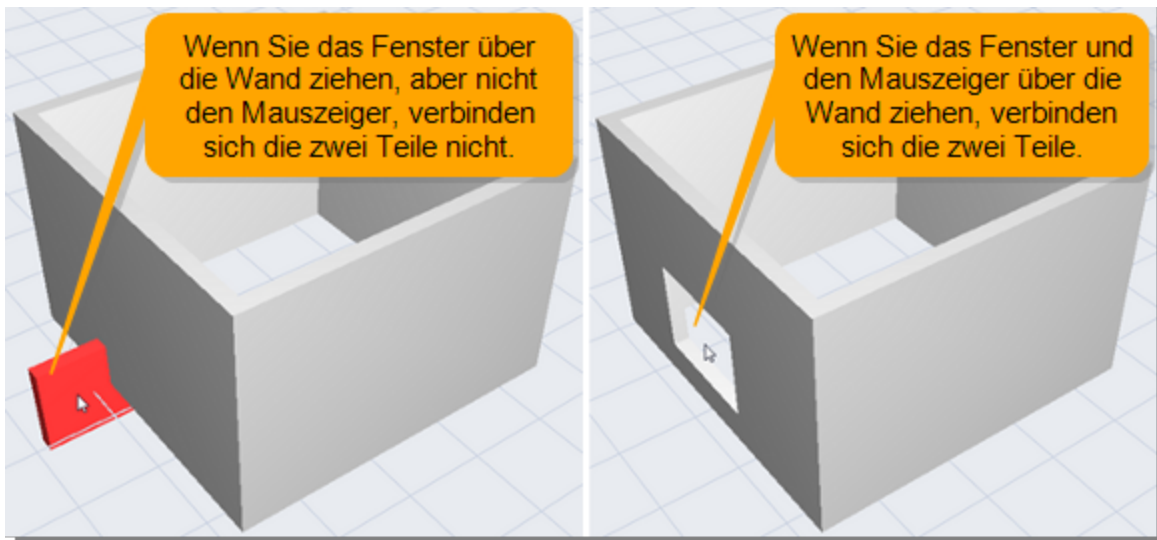
Hinweis: Nur Docks mit denselben Dock Feature Werten schnappen zusammen.

Teile verbinden

So verbinden Sie zwei Teile

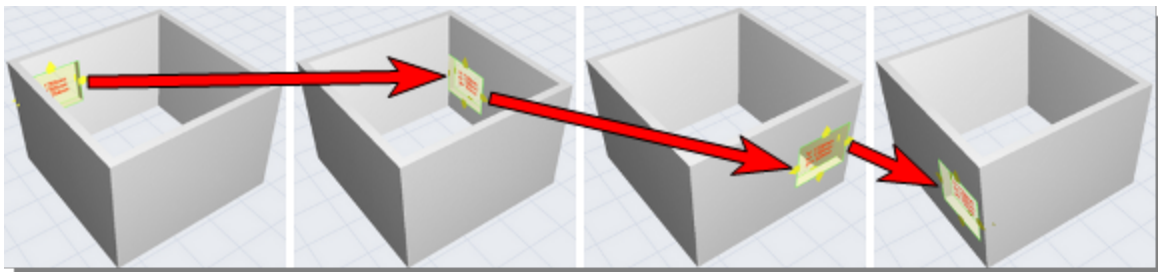
- Ziehen Sie das Teil auf die gewünschte Position auf dem anderen Teil.

Hinweis: Um zwei Teile zu verbinden, führen Sie den Mauszeiger über das zweite Teil, sonst verbinden sich die Teile nicht.



Wenn Sie ein Teil mit einem anderen Dock des gleichen Typs schnappen wollen, ziehen Sie ein Teil mit gedrückt gehaltener TAB-Taste über ein anderes Teil. Das gezogene Teil springt von einem freien Dock zum nächsten freien Dock des gleichen Typs.

Das Fenster springt von einer Wand zur anderen, immer auf das nächste freie Dock des gleichen Typs.



Hinweis: Achten Sie beim Fassen von Teilen darauf, dass Sie das richtige Teil fassen, z.B. das Anbaufeld und nicht die Rückwand.

Teile stapeln

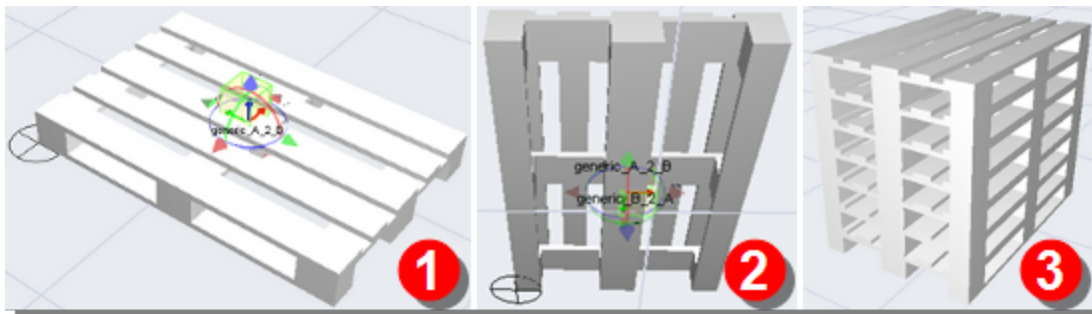
Sie können Teile mit dem Dock-Paar A_2_B und B_2_A übereinander stapeln.

Jedes Teil erhält zwei Docks, eines oben und eines unten. Die Position der Docks oben und unten definiert auch den Abstand zwischen den gestapelten Teilen.

Beispiel

Paletten mit den Massen "x=800, y=1200, z=140" werden übereinander gestapelt.

1. Das Dock `generic_A_2_B` wird oben in die Mitte der Palette positioniert. In der Registerkarte **Eigenschaften** wird die Position des Docks auf "xyz=400/-600/140" gesetzt.
2. Das Dock `generic_A_2_B` wird unten in die Mitte der Palette positioniert. In der Registerkarte **Eigenschaften** wird die Position des Docks auf "xyz=400/-600/0" gesetzt.
3. Die Teile können jetzt übereinander gestapelt werden.



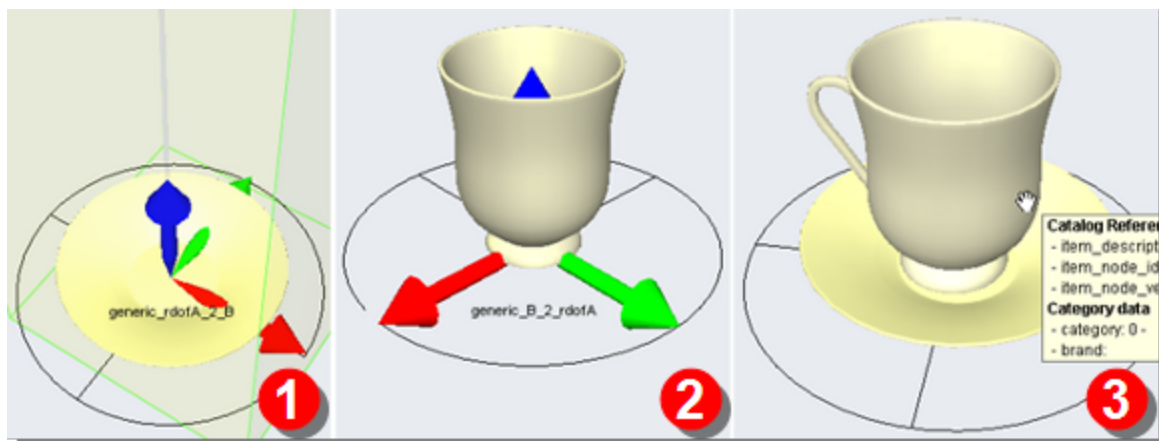
Teile rotieren

Sie können ein Teil mit dem DOF Dock-Paar `generic_rdofA_2_B` und `B_2_generic_rdofA` auf einem anderen Teil platzieren und rotieren.

Beispiel

Eine Tasse wird auf einem Unterteller platziert, so dass sie um die Z-Achse rotieren kann.

1. Das Dock `generic_rdofA_2_B` wird auf dem Teil platziert, das nicht rotiert werden soll, d.h. der Unterteller.
2. Das Dock `B_2_generic_rdofA` wird auf dem Teil platziert, das nachher rotiert werden soll, d.h. die Tasse.
3. Wenn die beiden Teile miteinander docken, kann die Tasse um die Z-Achse rotiert werden. Wenn Sie den Mauszeiger über die Tasse stellen, verändert sich der Mauszeiger und Sie können die Tasse drehen.



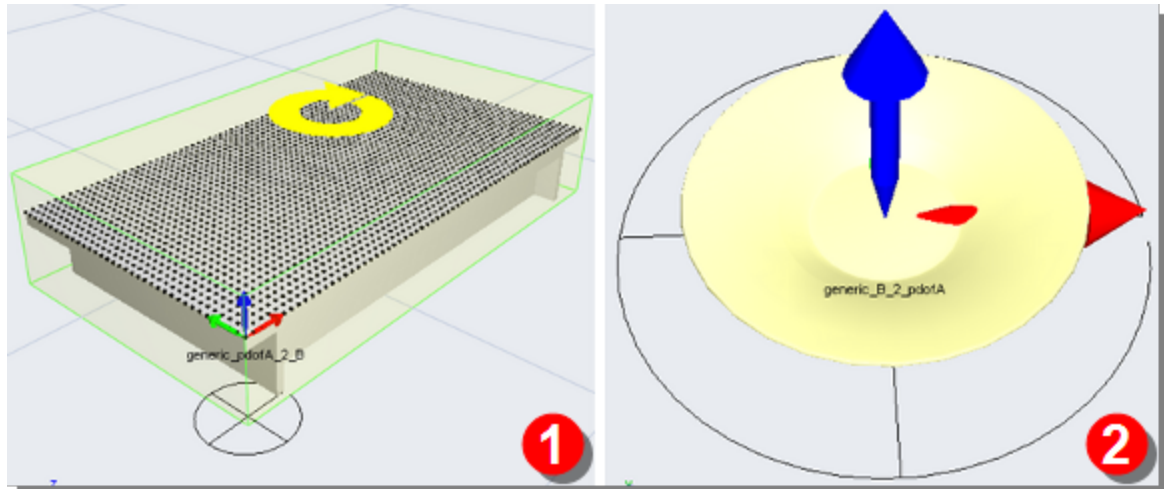
Teile auf Fläche verschieben

Sie können ein Teil mit dem Planardock-Paar `generic_dock_pdofA_2_B` und `generic_dock_B_2_pdofA` frei auf einer Fläche verschieben.

Beispiel

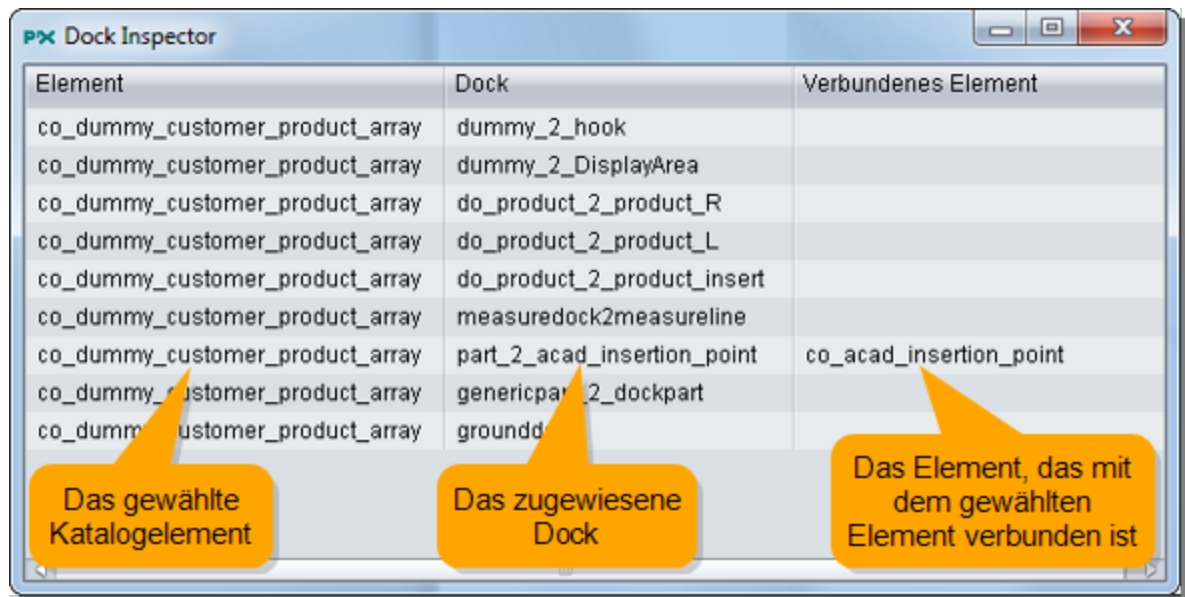
Ein Unterteller wird auf einem Tisch platziert, so dass der Unterteller frei auf dem Tisch bewegt werden kann.

1. Das Dock `generic_dock_pdofA_2_B` wird auf dem Tisch positioniert.
2. Das Dock `generic_dock_B_2_pdofA` wird auf dem Unterteller positioniert.



Dock Inspector

Im Dock Inspector können Sie sehen welche Docks einem Katalogelement zugewiesen sind und diese Docks blockieren.



Wenn Sie auf ein Dock im Dock Inspector klicken, wird das Dock auf dem Katalogelement in der 3D-Szene angezeigt.

So öffnen Sie den Dock Inspector

1. Klicken Sie auf ein Katalogelement in der **3D-Szene**, um es auszuwählen.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Katalogelement und wählen Sie im Kontextmenü **Dock Inspector**.

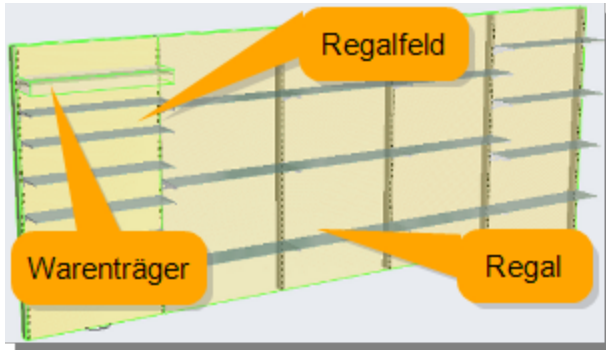
So blockieren Sie ein Dock

1. Klicken Sie auf ein Dock im **Dock Inspector** um es auszuwählen.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Dock und wählen Sie im Kontextmenü **Freies Dock blockieren** um das ausgewählte Dock zu blockieren oder **Alle freien Docks blockieren** um alle freien Docks zu blockieren. Der Docktyp Dock Blocker wird dem gewählten Dock zugewiesen.

Um die Blockierung eines Docks aufzuheben, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das blockierte Dock im **Dock Inspector** und wählen Sie im Kontextmenü **Dock deblockieren** bzw. **Alle Docks deblockieren**.

Baugruppen

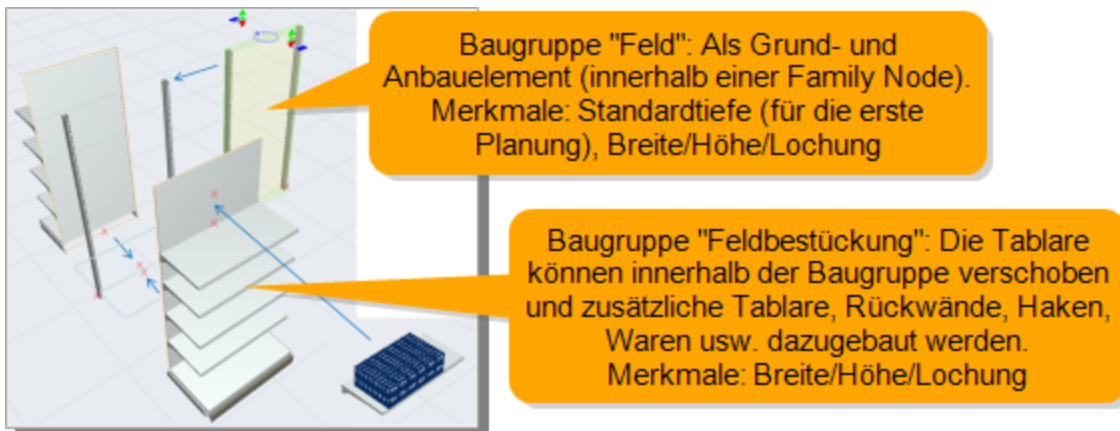
Sie können einzelne Teile zu Baugruppen zusammenfassen. Eine Baugruppe ist ein Set von Teilen mit eigener Artikelnummer (z.B. Konsole mit Tablar und Schrauben) oder eine Vorzugsbaugruppe (z.B. Bestellbeispiele aus dem Katalog). Da Baugruppen oft vormontiert und auf Lager gehalten werden, vereinfachen sie die Bestellung. Eine Baugruppe kann Teile aus mehreren Katalogen beinhalten.



Sie können einer Baugruppe Artikel ohne 3D-Repräsentation, eine eigene Artikelnummer, einen Preis, Tags und einen 2D-Grundriss zuweisen, sowie Dokumente anhängen (Spezifikationen, Bilder, Montageanleitungen, Pläne usw.). Der Gesamtpreis wird standardmässig aus der Summe der Preise der Einzelteile berechnet, kann aber überschrieben werden.

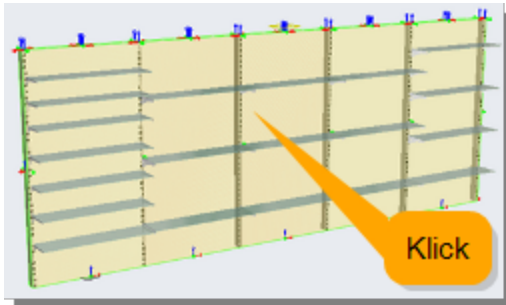
Baugruppen verfügen über eine reduzierte Verbaulogik: Nur ausgewählte Docks (Schnappunkte) und Merkmale sind zugänglich. Die Baugruppen-Verbaulogik ermöglicht die Planung von komplexen und grösseren Konfigurationen durch Datenreduktion.

Produktfamilien (ähnliche Produktelemente) lassen sich als Family Nodes gruppieren. Im Katalog kann eine "Austauschbaugruppe" definiert werden. Damit kann man ein Katalogelement, das in einer Szene verbaut ist, in einer anderen (vordefinierten, nicht flexiblen) Variante auswählen (z.B. ein Tablar in einer anderen Farbe).



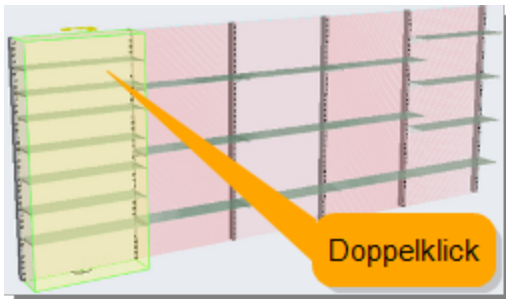
So wählen Sie eine Baugruppe aus

- Klicken Sie auf die Baugruppe.



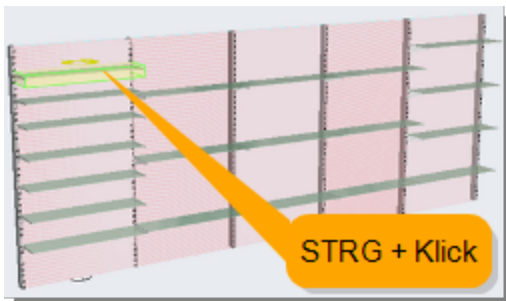
So wählen Sie ein Einzelteil einer Baugruppe aus

- Doppelklicken Sie auf das Einzelteil. Jeder weitere Doppelklick wählt ein Teil eine Stufe tiefer in der Struktur aus.



So wählen Sie die innerste Stufe einer Baugruppe aus

- Klicken Sie mit gedrückt gehaltener STRG-Taste das innerste Teil.



So heben Sie die Gruppierung einer Baugruppe auf

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Baugruppe und wählen Sie im Kontextmenü **Gruppierung aufheben**. Jetzt können Sie die Einzelteile der Baugruppe verschieben.

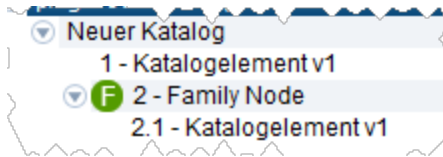
So lösen Sie eine Baugruppe in ihre Einzelteile auf

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Baugruppe und wählen Sie im Kontextmenü **Gruppierung aufheben**.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Baugruppe und wählen Sie im Kontextmenü **Auflösen**. Jetzt können Sie die Einzelteile löschen oder neue dazugeben.

Family Nodes erstellen

In einem Family Node können Sie Teile derselben Art, d.h. mit ähnlichen Eigenschaften, oder Teile einer Produktfamilie (z.B. blaue, gelbe und rote Tassen), zusammenfassen. So können Sie nach dem Einbau Teile schnell und leicht durch andere Teile innerhalb der gleichen Produktfamilie austauschen.

Sie können innerhalb eines Family Node mehrere Konfigurationen erstellen (eine Konfiguration sollte nur ein Katalogelement beinhalten). Family Nodes sind mit einem grünen Kreis mit einem weißen "F" gekennzeichnet.



So erstellen Sie ein Family Node

1. Klicken Sie in der Registerkarte **Struktur** auf das Hinzufügen-Icon  und wählen Sie **Family Node**.
2. Geben Sie dem Family Node einen Namen.
3. Klicken Sie auf das Hinzufügen-Icon  und wählen Sie **Konfiguration**.
4. Erstellen Sie die notwendigen Konfigurationen im Family Node.

So tauschen Sie ein Teil eines Family Nodes aus

1. Klicken Sie in der **3D-Szene** auf das Teil, das Sie austauschen wollen. Ein Handle erscheint über dem ausgewählten Teil.
2. Klicken Sie auf das Handle des Teils. Das Fenster **Family Node Switcher** öffnet sich und zeigt alle Teile des Family Nodes.
3. Doppelklicken Sie auf ein Teil im Fenster **Family Node Switcher**.

So tauschen Sie gleichzeitig mehrere Teile eines Family Nodes aus

1. Klicken Sie in der **3D-Szene** mit gedrückt gehaltener Umschalttaste (SHIFT-Taste) auf alle Teile, die Sie austauschen wollen. Handles erscheinen über den ausgewählten Teilen.
2. Klicken Sie auf ein Handle. Das Fenster **Family Node Switcher** öffnet sich und zeigt alle Teile des Family Nodes.
3. Doppelklicken Sie auf ein Teil im Fenster **Family Node Switcher**.

So tauschen Sie gleichzeitig alle Teile eines Family Nodes aus

1. Klicken Sie in der **3D-Szene** mit gedrückt gehaltener Umschalttaste (SHIFT-Taste) auf alle Teile, die Sie austauschen wollen. Handles erscheinen über den ausgewählten Teilen.
2. Klicken Sie auf ein Handle. Das Fenster **Family Node Switcher** öffnet sich und zeigt alle Teile des Family Nodes.
3. Doppelklicken Sie auf ein Teil im Fenster **Family Node Switcher**.

Tipp: Um mehrere Teile auszuwählen, ziehen Sie mit gedrückt gehaltener Maustaste ein Auswahlrechteck über alle Teile.

Artikelnummern definieren

Artikelnummern werden in der Artikelliste angezeigt und können überschrieben werden.

Artikelnummern aus ERP-System

Sie können Artikel mit Artikelnummern aus einem ERP-System importieren. Die Artikelnummern sind im Katalog integriert und bilden die Verbindung zum ERP-System. Durch die definierte Artikelnummer können zusätzliche Daten aus einem ERP-System angehängt werden.

Artikelnummern aus Materialmaster

Für Katalogelemente ohne Artikelnummer aus dem Materialmaster ist das Feld Artikelnummer in der Artikelliste rot hinterlegt. Wenn Sie die passende Artikelnummer aus dem Materialmaster in das Artikelnummerfeld schreiben, wird das Feld gelb hinterlegt und der hinterlegte Preis wird angezeigt. Sie können den Preis überschreiben.

Artikelnummern für Baugruppen

Wenn Sie eine Baugruppe aus mehreren Teilen erstellen, können Sie für die Baugruppe eine Artikelnummer definieren.

Achtung: Wenn Sie einer Baugruppe zusätzliche Artikel, die nicht visuell dargestellt werden, hinzufügen, d.h. Artikel die nur in der Artikelliste sichtbar sind, sollten Sie diese Baugruppe später nicht auflösen, da sonst die zusätzlichen Artikel verloren gehen. Das Kontrollkästchen 'Kann aufgelöst werden' in der Artikelliste definiert ob eine Baugruppe aufgelöst werden kann.

Artikelnummern für andere Artikel

Wenn Sie Katalogelemente aus anderen Katalogen verwenden, können Sie die Artikelnummern mit Ihren eigenen Artikelnummern überschreiben und den Preis neu bestimmen.

So überschreiben Sie eine Artikelnummer

1. Erstellen Sie ein neues Katalogelement.
2. Ziehen Sie den gewünschten Katalogbereich aus dem Katalog im Fenster **Ressourcen** in Ihren Katalog, der sich in der Registerkarte **Struktur** befindet. So können Sie die Struktur des Katalogs übernehmen, ohne für jedes Katalogelement manuell eine neue Konfiguration erstellen zu müssen.
3. Öffnen Sie die Registerkarte **Artikelliste** und überschreiben Sie die Artikelnummern.

Tags erstellen

Sie können Tags (d.h. Metadaten) erstellen und zu Projekten, Ordnern und Konfigurationen hinzufügen. Im Fenster Ressourcen können Sie nach Tags suchen. Siehe Seite 9.

So erstellen Sie Tags

1. Klicken Sie in der Registerkarte **Struktur** mit der rechten Maustaste auf einen Order oder eine Konfiguration und wählen Sie im Kontextmenü **Tags > New Tag**.
2. Definieren Sie im Fenster **Tag Specification** den Namen, den Typ und optional den Wert des Tags.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Set Tag**.

Beispiel

Definieren Sie auf der Projektebene den Tag **testen**. Wählen Sie als Typ **string** und lassen Sie den Wert leer.

Nun können Sie für jedes Element in der Projektstruktur den Tag-Wert setzen. Wählen Sie eine Ebene innerhalb der Projektstruktur und klicken Sie die rechte Maustaste. Wählen Sie im Kontextmenü **Tags** und wählen Sie dann den neu erstellten Tag **testen**. Geben Sie nun für das gewählte Element einen Wert ein, z.B.: **getestet**.

Das neu erstellte Tag erscheint im Kontextmenü wenn Sie das Hinzufügen-Icon  im Filter-Bereich unterhalb der Projektstruktur klicken. Wählen Sie den Tag aus und geben Sie im Filtereingabefeld den Wert **getestet** ein.

Die Anzeige der Projektstruktur wird angepasst und nur noch die Elemente mit dem Tag-Wert **getestet** bleiben sichtbar.

Dokumente anhängen

Sie können zusätzliche Dokumente (Spezifikationen, Bilder, Montageanweisungen, Pläne usw.) an Filialen, Kataloge, Katalogelemente und Baugruppen anhängen. Diese Dokumente werden mit dem Server synchronisiert und sind für alle Benutzer zugänglich.

Hinweis: Angehängte Dokumente werden bei der Weiterverwendung der Katalogelemente nicht mitgegeben.

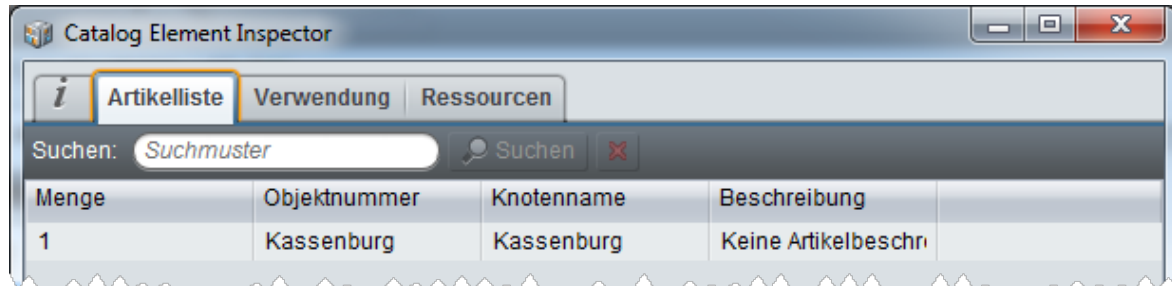
So hängen Sie ein Dokument an

1. Wählen Sie in der Registerkarte **Struktur** eine Filiale, einen Katalog oder ein Katalogelement.
2. Öffnen Sie die Registerkarte **Dokumente**.
3. Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Klicken Sie auf das Hinzufügen-Icon  und wählen Sie die Datei, die Sie anhängen wollen, im **Explorer**.
 - Ziehen Sie die Datei, die Sie anhängen wollen, aus dem **Explorer** in die Registerkarte **Dokumente**.

Catalog Element Inspector

Der Catalog Element Inspector zeigt detaillierte Informationen über ein Katalogelement:

- Die Registerkarte **Information** zeigt eine 3D-Ansicht und die Eigenschaften des Katalogelementes.
- Die Registerkarte **Artikelliste** zeigt eine Liste aller Artikel des Katalogelementes.
- Die Registerkarte **Verwendung** zeigt Verwendungsnachweise, d.h. wo ein Katalogelement in Filialen verwendet wird.
- Die Registerkarte **Ressourcen** zeigt die 3D-Ansicht, Seitenansicht und Vorderansicht des Katalogelementes.



So öffnen Sie den Catalog Element Inspector

1. Klicken Sie auf ein Katalogelement im Fenster **Ressourcen** oder in der Registerkarte **Struktur**, um es auszuwählen.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Katalogelement und wählen Sie im Kontextmenü **Catalog Element Inspector**.

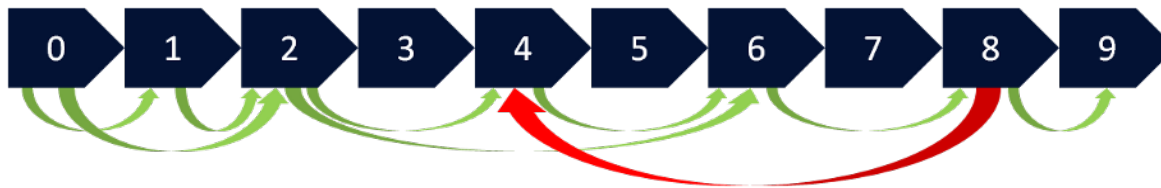
Hinweis: Ein Katalogelement kann nur dargestellt werden wenn es freigegeben wurde (d.h. die Daten stehen auf dem Server zur Verfügung). Für die Darstellung von Informationen im Catalog Element Inspector wird eine Verbindung zum Server benötigt.

Best Practice - Katalogbau

Kataloge werden aus Katalogelementen gebildet. Der Katalog der untersten Ebene enthält in der Regel Einzelteile. Alle weiteren Kataloge haben Elemente, die aus diesen Einzelteilen aufgebaut sind. Das bedeutet, dass Sie mit den kleinsten Teilen anfangen und daraus den ersten Katalog bauen.

Katalogverbauungshierarchie

Kataloge werden hierarchisch aufgebaut und bestehen aus Katalogebenen, d.h. Teile niedriger Ebenen können nur zu Teilen höherer Ebenen verbaut werden. Zum Beispiel, können Sie Teile aus einem Katalog der Ebene 1 in den Katalogen der Ebene 2 oder 4 verbauen. Wenn Sie z.B. einen Katalog der Ebene 6 erstellen, so können Sie darin nur Teile aus Katalogen der Ebenen 5, 4, 3, 2, 1 oder 0 verbauen.



Diese Hierarchie ist notwendig, damit bei einer Aktualisierung der Katalogelemente Elemente höherer Ebenen nur mit Teilen niedriger Ebenen aktualisiert werden, damit es keine zirkularen Referenzen gibt.

So definieren Sie einen Katalogtyp und eine Katalogebene

- Öffnen Sie die Registerkarte **Information** und wählen Sie im Feld **Katalogtyp** einen Katalogtyp und im Feld **Katalogebene** eine Katalogebene.

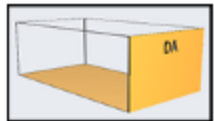
Hinweis: Wählen Sie grundsätzlich die niedrigstmögliche Ebene für einen Katalog, definiert durch die höchste Katalogebene der verwendeten Kataloge. Falls Sie die Katalogebene später ändern, können Sie nur eine höhere Katalogebene auswählen.

Katalogbau

Ebene 1:
Einzelteile



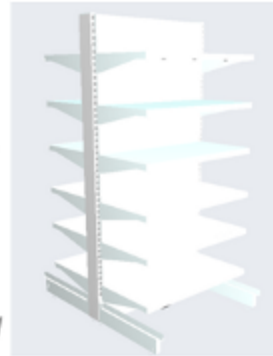
Artikel



Ebene 2:
Grundbestückung/Baugruppe



Ebene 3:
Konzept

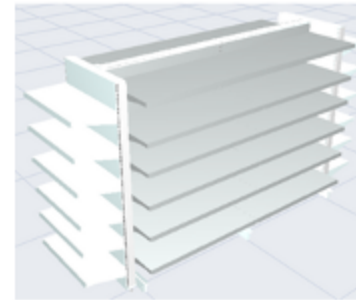


Planogramm
(Grundbestückung
plus Artikel)

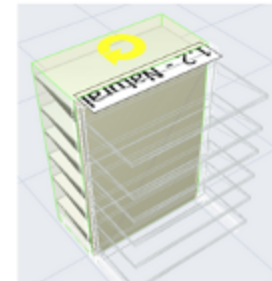
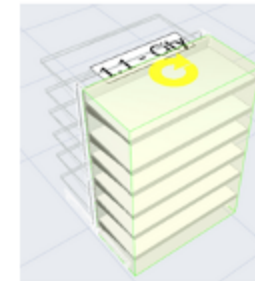


Laden- und Sortimentsplanung

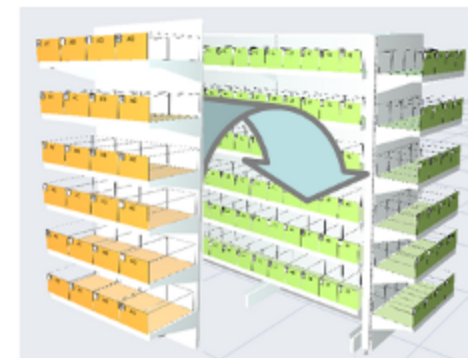
1) Konzeptplanung mit Teilen der Ebene 3.



2) Unfreeze = Auflösung in Katalogelemente der Ebene 1/2.
Teile können verschoben aber nicht ersetzt werden.

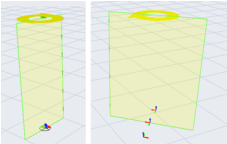
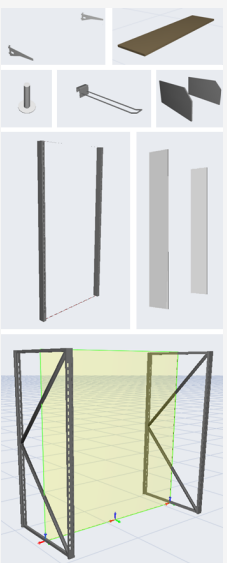


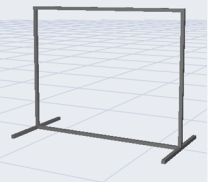
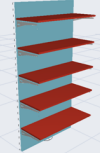
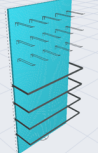
3) Explode = Auflösung in Katalogelemente der Ebene 1/2.
Teile können ersetzt werden.



Katalogtypen und Katalogebenen anordnen

Die folgende Tabelle zeigt die Best Practices für die Anordnung von Katalogtypen und Katalogebenen.

Teiletyp	Vorgeschlagener Katalogname	Katalogtyp	Ebene	In Einzelteile auflösbar	Mit Drag & Drop auflösbar	Beschreibung	Beispiel	Bilder
Einzelteile	Hilfsteile	Versteckter (Dummies)	0	Nein	Nein	Verbauungshilfen, die benötigt werden, um im 3D-Raum Teile anordnen zu können.	Anbaufelder (an diese stehenden Felder können Sie Tablare anbauen). Die Hilfsteile müssen immer verwendet werden. Ohne Hilfsteile können Sie keine Planogramme erstellen.	
	Einzelelemente	Warenträger	1	Nein	Nein	Teile, die sich nicht in weitere Teile unterteilen lassen.	Konsolen, Tablare, Ständerstangen, Ständerfüsse, Stellschrauben, Laufrollen Haken, Tragrahmen Warenböden, Bodentrenner, Wareneinsätze, Trennwände Flacheisen, Befestigungseisen, Verbindungsstücke, Montageelemente	
	Produkte	Produkte	1	Nein	Nein	Artikel, die aus verschiedensten Formen und Bildern erstellt werden können.	Flaschen, Schachteln, Dosen, Pakete Nahrungsmittel, Textilien, Hobbyartikel, Haushaltswaren	

Teiletyp	Vorgeschlagener Katalogname	Katalogtyp	Ebene	In Einzelteile auflösbar	Mit Drag & Drop auflösbar	Beschreibung	Beispiel	Bilder
	Dekoteile	Warenträger	1	Nein	Nein	Teile, die zu Dekorations- oder Informationszwecken dienen.	Informationsschilder, Hinweistafeln, Aktionstafeln, Leitschilder Schaufensterpuppen, Dekorationsfiguren, Büsten, Torsen	 
Baugruppen	Anbauelemente	Warenträger	2	Ja	Nein	Zu Baugruppen vorgefertigte Warenträger.	Tablare mit Konsole Konfektionsrahmen mit Haken Warenböden mit Abtrennungen	   
	Grundelemente	Warenträger	2	Nein	Nein	Zu Baugruppen vorgefertigte Warenträger.	Regalständer mit Rückwand und/oder Hilfswand Regalständer mit gelochter Rückwand	  
Planungselemente	Typenblätter	Typenblätter	4	Ja	Nein	Zu Typenblättern verbaute Baugruppen.	Hilfswand + Lochwand mit Haken und/oder Konfektionsrahmen Hilfswand + Rückwand mit Konsolen und Tablaren	 

Teiletyp	Vorgeschlagener Katalogname	Katalogtyp	Ebene	In Einzelteile auflösbar	Mit Drag & Drop auflösbar	Beschreibung	Beispiel	Bilder
	Planogramme	Planogramme	6	Nein	Nein	Mit Produkten gefüllte Typenblätter.	Planogramme der verschiedenen Produkte	
Shortcut-Katalog	Planungskatalog	Warenträger	8	Ja	Ja		Baugruppen zur schnellen Planung: Regale, Podeste, Tische, Theken, Vitrinen Warentischsysteme, Kubussysteme, Konfektionsständer, Kassensysteme, Schranksysteme, Wandsysteme Kühlmöbel, Umkleidekabinen, Beleuchtungskörper	
	DWG/DXF-Katalog	DWG/DXF-Katalog	9	Ja	Nein			

Teile aus verschiedenen Katalogebenen miteinander verbauen

Die folgende Tabelle zeigt welche Teile aus welchen Katalogebenen miteinander verbaut werden können.

	Hilfsteile Ebene 0	Einzelelemente Ebene 1	Produkte Ebene 1	Dekoteile Ebene 1	Anbauelemente Ebene 2	Grundelemente Ebene 2	Typenblätter Ebene 4	Planogramme Ebene 6	Planungskatalog Ebene 8	DWG/DXF- Katalog Ebene 9
Hilfsteile Ebene 0							Ja	Ja		
Einzelelemente Ebene 1					Ja	Ja				
Produkte Ebene 1								Ja		
Dekoteile Ebene 1									Ja	Ja
Anbauelemente Ebene 2							Ja	Ja		
Grundelemente Ebene 2							Ja	Ja		
Typenblätter Ebene 4									Ja	Ja
Planogramme Ebene 6										
Planungskatalog Ebene 8										
DWG/DXF-Katalog Ebene 9										

Filialplanung

Mit Katalogen aus dem Fenster Ressourcen können Sie Filialen planen. Siehe Seiten 18 und 5.

So planen Sie eine Filiale

1. **Filiale erstellen** Erstellen Sie eine Filiale und geben Sie die Grundinformationen in der Registerkarte Information ein. Siehe Seite 69.
2. **Konfiguration erstellen** Erstellen Sie Konfigurationen (und optional Subkonfigurationen) in der Filiale. Siehe Seite 69.

Hinweis: Eine Konfiguration ist eine Filiale, oder eine Filialetage oder ein Filialbereich. Eine Subkonfiguration ist ein Filialbereich, den man als Einheit behandeln bzw. einrichten will, z.B. ein Shop-in-Shop.

3. **Grundriss laden** Laden Sie einen DWG/DXF-Plan als Grundriss. Siehe Seite 71. Sie können zu jeder Zeit DWG- und DXF-Dateien importieren und exportieren. Siehe Seite 94.
4. **Wände, Türen, Fenster und Säulen platzieren** Platzieren Sie Wände, Türen und Fenster und Säulen auf den Grundriss. Siehe Seite 72.
5. **Sortimentsflächen platzieren** Definieren Sie Ihr gewünschtes Warensortiment und platzieren Sie Sortimentsflächen auf den Grundriss oder skizzieren Sie Zonen und weisen Sie den Zonen Warenkategorien zu. Siehe Seite 73.
6. **Flächenaufteilung mit Sortimentsaufteilung vergleichen** Vergleichen Sie die geplanten Flächen mit den geforderten Flächen für die verschiedenen Warenkategorien und passen Sie die Gehwege und Zonen an.
7. **Katalogelemente auf Flächen platzieren** Platzieren Sie Warenträger auf die Verkaufsflächen, Planogramme auf die Warenträger und weisen Sie den Warenträgern und Waren Warenkategorien zu. Siehe Seiten 77, 77 und 85. Sie können Katalogelemente kopieren, verbinden, auf Höhe positionieren, austauschen, ihnen eine Positions- und Elementnummer zuweisen und Katalogelemente in die Artikelliste einfügen.

Filialen erstellen

So erstellen Sie eine Filiale

1. Klicken Sie in der Registerkarte **Filialliste** auf die Schaltfläche **Neue Filiale**.
2. Öffnen Sie die Registerkarte **Information** und definieren Sie die Grundinformationen der Filiale.

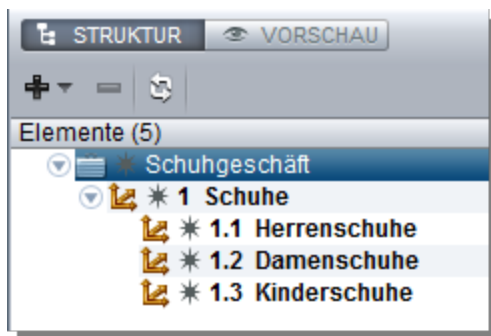
Konfigurationen und Subkonfigurationen erstellen

Nachdem Sie eine Filiale erstellt haben, können Sie Konfigurationen erstellen. Optional, können Sie Subkonfigurationen erstellen. Eine Konfiguration ist eine Filiale, oder eine Filialetag oder ein Filialbereich. Eine Subkonfiguration ist ein Filialbereich, den man als Einheit behandeln bzw. einrichten will, z.B. ein Shop-in-Shop.

Subkonfigurationen verbessern die Performance und erlauben Ihnen Filialen in verschiedene Bauabschnitte unterteilen. So können Sie jeden Bauabschnitt in seinem Subknoten, unabhängig der anderen Knoten, bearbeiten. Sie können Subkonfigurationen in der Konfiguration in der sie enthalten sind sehen, aber nicht bearbeiten. Um die Subkonfiguration zu bearbeiten, müssen Sie sie öffnen.

Beispiel

Eine Filiale ist in eine Konfiguration und mehrere Subkonfigurationen unterteilt. Jede Subkonfiguration enthält einen Bauabschnitt.



Hinweis: Wenn Sie eine Konfiguration in Subkonfigurationen unterteilen, muss ein DWG/DXF-Plan zugrunde liegen, der in der Konfiguration geladen wird. CAD-Pläne werden in jeder Konfiguration und Subkonfigurationen davon an derselben Position dargestellt und dienen zur Orientierung.

So erstellen Sie eine Konfiguration

1. Wählen Sie einen Ordner in der Registerkarte **Struktur**.
2. Klicken Sie auf das Hinzufügen-Icon  und wählen Sie **Konfiguration**.
3. Geben Sie der Konfiguration einen Namen.

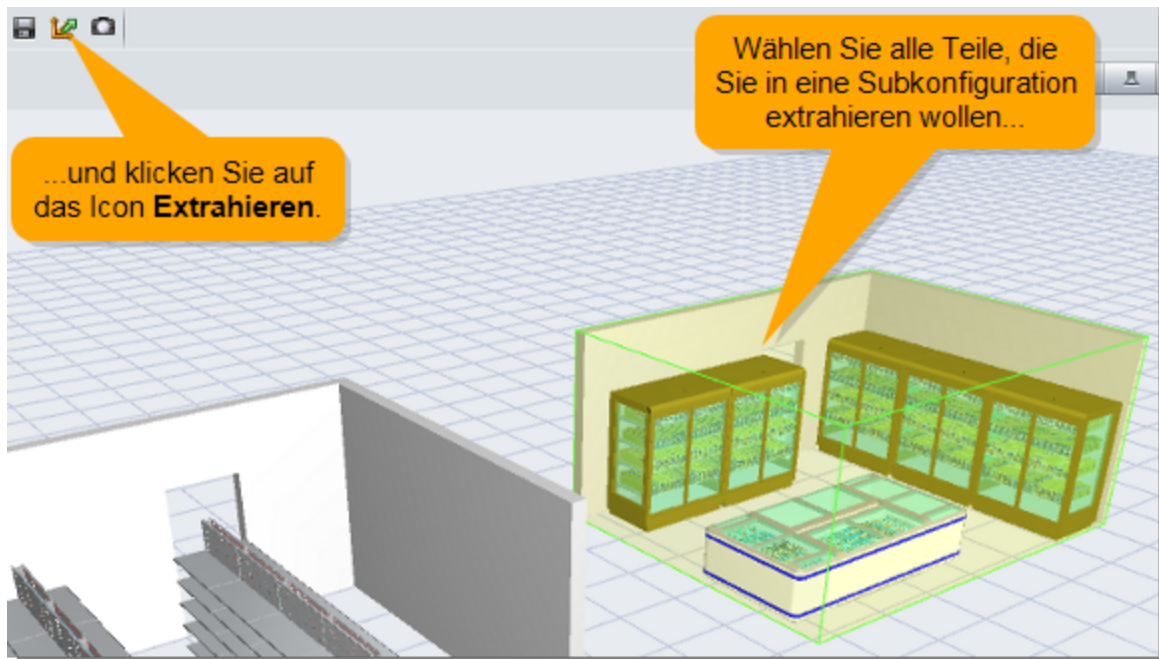
So erstellen Sie eine Subkonfiguration

1. Wählen Sie eine Konfiguration in der Registerkarte **Struktur**.
2. Klicken Sie auf das Hinzufügen-Icon  und wählen Sie **Subkonfiguration**.
3. Geben Sie der Subkonfiguration einen Namen.

So extrahieren Sie eine Subkonfiguration aus einer Konfiguration

1. Wählen Sie in der **3D-Szene** alle Teile, die Sie in die Subkonfiguration extrahieren wollen.
2. Klicken Sie auf das Extrahieren-Icon .

In der Projektstruktur in der Registerkarte **Struktur** wird eine Subkonfiguration erstellt, die nur den gewählten Bauabschnitt enthält.



Grundriss laden

Als Grundlage für eine Planung können Sie einen DWG/DXF-Plan als Grundriss einlesen.

So laden Sie einen DWG/DXF-Plan als Grundriss

1. Doppelklicken Sie auf eine Konfiguration in der Registerkarte **Struktur**.
2. Klicken Sie auf die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche , um den linken Bereich anzuzeigen.



3. Öffnen Sie die Registerkarte **Import**.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Neuen Plan laden**.
5. Wählen Sie den DWG/DXF-Plan im **Explorer** und klicken Sie auf **Öffnen**.
6. Definieren Sie die Eigenschaften des DWG/DXF-Plans:
 - **Flach am Boden importieren** Stellt den 3D-DWG/DXF-Plan auf 2D um.
 - **Masstab** Definiert den Masstab (falls der DWG/DXF-Plan in einer anderen Masseinheit gezeichnet ist).
 - **Offset** Positioniert den DWG/DXF-Plan in der 3D-Szene.
 - **Layer anzeigen** Blendet die gewählten Layer (dt.: Ebenen) ein oder aus.
 - **Auf Layer schnappen** Objekte haften an den Linien des DWG/DXF-Plans.
 - **Layerfarbe ändern** Definiert die Farbe des gewählten Layers.

Wände, Türen, Fenster und Säulen platzieren

So platzieren Sie eine Wand

1. Klicken Sie auf die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche , um den linken Bereich anzuzeigen.



2. Öffnen Sie die Registerkarte **Räume**.
3. Ziehen Sie eine Wand aus der Registerkarte **Räume** in die **3D-Szene**.
4. Ziehen Sie die gelben Pfeile um die Wand zu verlängern, zu drehen und zu verschieben.
5. Wählen Sie die Wand und klicken Sie die blauen Pfeile um neue Wände dazuzufügen.
6. Ändern Sie die Eigenschaften (z.B. Grösse, Dicke, Farbe) der Wand in der Registerkarte **Eigenschaften**.

So setzen Sie eine Tür oder ein Fenster in eine Wand ein

1. Klicken Sie auf die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche , um den linken Bereich anzuzeigen.
2. Öffnen Sie die Registerkarte **Räume**.
3. Ziehen Sie eine Tür oder ein Fenster aus der Registerkarte **Räume** auf eine Wand in der **3D-Szene**.
4. Doppelklicken Sie auf die Tür oder das Fenster in der Wand um sie bzw. es auszuwählen.
5. Ziehen Sie die Tür bzw. das Fenster um sie bzw. es zu verschieben.
6. Ziehen Sie die gelben Pfeile um die Tür oder das Fenster zu vergrössern oder zu verkleinern. Die Grösse der Tür bzw. des Fensters wird angezeigt.

So platzieren Sie eine Säule

1. Klicken Sie auf die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche , um den linken Bereich anzuzeigen.
2. Öffnen Sie die Registerkarte **Räume**.
3. Ziehen Sie eine Säule aus der Registerkarte **Räume** in die **3D-Szene**.
4. Klicken Sie auf die Säule.
5. Ziehen Sie die Säule um Sie zu bewegen.
6. Ziehen Sie die gelben Pfeile um die Säule zu drehen.
7. Doppelklicken Sie auf die Säule.
8. Klicken Sie auf die blauen Pfeile um Wände zur Säule dazuzufügen.
9. Ziehen Sie die gelben Pfeile um die Wand zu verlängern.
10. Ändern Sie die Eigenschaften (z.B. Grösse, Dicke, Farbe) der Säule in der Registerkarte **Eigenschaften**.

Sortimentflächen platzieren

Nachdem Sie einen Grundriss geladen haben, können Sie entweder Sortimentsflächen (mit Vorgabewerten) auf den Grundriss platzieren, oder Sie können Sortimentszonen skizzieren und dann den Sortimentszonen Warenkategorien zuweisen. Sie können auch Gehwege skizzieren.

Warengruppen sind Flächen zugeordnet. Diese Flächen sind im Sortimentsmodul in der Registerkarte Sortimentsplanung bestimmt. Dabei handelt es sich um Erfahrungswerte, die die Sortimentsverantwortlichen zusammengetragen haben und als Systemdateien auf dem Central Repository Server zur Verfügung stehen. Durch diese vordefinierten Flächentypen wird die Planung bezüglich einem Warensortiment überwacht. Wenn Sie den Mauszeiger auf eine Warenkategorie in der Registerkarte Klassifikation im Fenster Ressourcen stellen, werden die Sortimentsvorgabewerte angezeigt.

So definieren Sie Ihr Sortiment

1. Öffnen Sie die Registerkarte **Sortimentsplanung**.
2. Schreiben Sie die gesamte verfügbare Fläche in das Feld **Gesamt verfügbare m²**.
3. Wählen Sie im Feld **Gefordertes Sortimentsmodul** das Sortimentsmodul (z.B. A, B, C).
4. Öffnen Sie die Registerkarte **Klassifikation** im Fenster **Ressourcen**.
5. Ziehen Sie die geforderten Warenkategorien aus der Registerkarte **Klassifikation** in die Tabelle **Sortimentsaufteilung** in der Registerkarte **Sortimentsplanung**.

So platzieren Sie eine Sortimentsfläche

1. Öffnen Sie die Registerkarte **Klassifikation** im Fenster **Ressourcen**.
2. Ziehen Sie eine Warenkategorie mit gedrückt gehaltener Umschalttaste (SHIFT-Taste) aus dem Fenster **Ressourcen** in die **3D-Szene**.

Die vordefinierten Quadratmeter der Warengruppe werden auf der Fläche angezeigt.

So passen Sie eine Sortimentsfläche an

- Klicken Sie auf die Fläche in der **3D-Szene** und ziehen Sie die grünen Pfeile um die Fläche zu ändern und die Form zu erhalten, oder ziehen Sie die grünen Pfeile mit gedrückt gehaltener Umschalttaste (SHIFT-Taste) um die Form zu ändern und die Fläche zu erhalten.

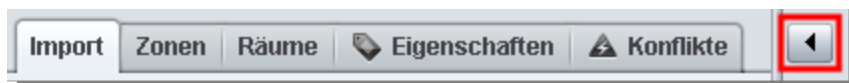
-Oder-

- Doppelklicken Sie auf die Fläche in der **3D-Szene** und ziehen Sie die Kanten und die Eckpunkte der Fläche.

Die Fläche der Zone wird fortlaufend berechnet und auf der Zone angezeigt.

So skizzieren Sie eine Zone

1. Klicken Sie auf die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche , um den linken Bereich anzuzeigen.

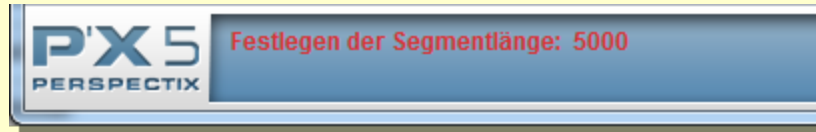


2. Öffnen Sie die Registerkarte **Zonen**.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Neue Zone einfügen**.
4. Klicken Sie in die **3D-Szene**, um den ersten Eckpunkt der Zone zu setzen.
5. Ziehen Sie die Maus und klicken Sie nochmals, um den nächsten Eckpunkt zu setzen usw.
6. Doppelklicken Sie in die **3D-Szene**, um die Zone zu schliessen.

Hinweis: Nachdem Sie den ersten Eckpunkt der Zone gesetzt haben, können Sie auch die folgenden Tasten benutzen, um den nächsten Eckpunkt zu setzen:

- Drücken Sie die X-Taste, tippen Sie die Koordinaten des nächsten Eckpunktes auf der X-Achse ein und drücken Sie ENTER.
- Drücken Sie die Y-Taste, tippen Sie die Koordinaten des nächsten Eckpunktes auf der Y-Achse ein und drücken Sie ENTER.
- Drücken Sie die D-Taste, tippen Sie die Distanz vom ersten Eckpunkt zum nächsten Eckpunkt ein und drücken Sie ENTER.

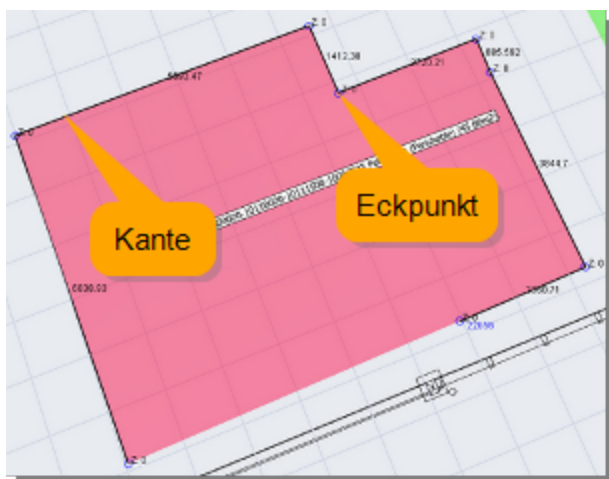
Ihre Eingaben werden in der unteren linken Ecke der Anwendung angezeigt:



So ändern Sie eine Zone

1. Doppelklicken Sie auf die Zone um sie auszuwählen.
2. Ziehen Sie die Kanten und die Eckpunkte der Zone.
3. Doppelklicken Sie irgendwo auf die Kante der Zone, um einen Eckpunkt zu erstellen, und ziehen Sie dann den Eckpunkt, um die Form der Zone zu ändern.

Die Fläche der Zone wird fortlaufend berechnet und auf der Zone angezeigt.



So verschieben Sie eine Zone

1. Doppelklicken Sie auf eine leere Fläche, so dass keine Zone ausgewählt ist.
2. Ziehen Sie die Zone auf die gewünschte Position.

So weisen Sie einer Zone eine Warenkategorie zu

1. Öffnen Sie die Registerkarte **Klassifikation** im Fenster **Ressourcen**.
2. Ziehen Sie die Warenkategorie aus dem Fenster **Ressourcen** auf die Zone in der **3D-Szene**.

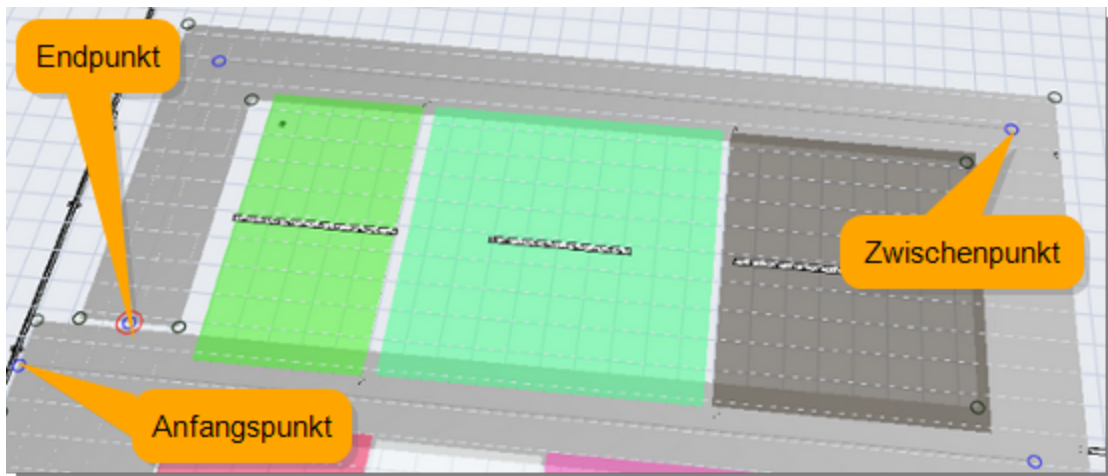
Die Zone übernimmt die Farbe und Bezeichnung der Warenkategorie und fließt in die Berechnung der Sortimentsaufteilung ein.

So skizzieren Sie einen Gehweg

1. Klicken Sie auf die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche , um den linken Bereich anzuzeigen.



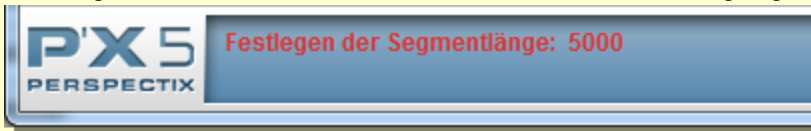
2. Öffnen Sie die Registerkarte **Zonen**.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Gehweg erstellen**.
4. Klicken Sie in die **3D-Szene**, um den Anfangspunkt des Gehweges zu setzen.
5. Klicken Sie in die **3D-Szene**, um einen Zwischenpunkt des Gehweges zu setzen.
6. Doppelklicken Sie in die **3D-Szene**, um den Endpunkt des Gehweges zu setzen.



Hinweis: Nachdem Sie den Anfangspunkt des Gehweges gesetzt haben, können Sie auch die folgenden Tasten benutzen, um den nächsten Zwischenpunkt zu setzen:

- Drücken Sie die X-Taste, tippen Sie die Koordinaten des nächsten Zwischenpunktes auf der X-Achse ein und drücken Sie ENTER.
- Drücken Sie die Y-Taste, tippen Sie die Koordinaten des nächsten Zwischenpunktes auf der Y-Achse ein und drücken Sie ENTER.
- Drücken Sie die D-Taste, tippen Sie die Distanz vom Anfangspunkt zum Zwischenpunkt ein und drücken Sie ENTER.

Ihre Eingaben werden in der unteren linken Ecke der Anwendung angezeigt:



So ändern Sie einen Gehweg

1. Doppelklicken Sie einen Gehweg um ihn auszuwählen.
2. Ziehen Sie die Eck- und Mittelpunkte des Gehweges.
3. Doppelklicken Sie irgendwo auf die Mittellinie des Gehweges, um einen Zwischenpunkt zu erstellen, und ziehen Sie dann den Zwischenpunkt, um die Form der Zone zu ändern.

Die Fläche des Gehweges wird fortlaufend berechnet.

So verschieben Sie einen Gehweg

1. Doppelklicken Sie auf eine leere Fläche, so dass kein Gehweg ausgewählt ist.
2. Ziehen Sie den Gehweg auf die gewünschte Position.

Sortimentsaufteilung vergleichen

So vergleichen Sie die geplanten Flächen mit den geforderten Flächen

1. Öffnen Sie die Registerkarte **Sortimentsplanung**.
2. Wählen Sie das Sortimentsmodul im Feld **Gefordertes Sortimentsmodul**.
3. Vergleichen Sie die Summen der geforderten und der geplanten Flächen in der Tabelle **Analyseübersicht**.
4. Vergleichen Sie in der Tabelle **Sortimentsaufteilung** wieviel Fläche pro Warengruppe gefordert ist und wieviel geplant ist. Die Flächen werden automatisch aus der **3D-Szene** berechnet.

Katalogelemente platzieren

Nachdem Sie Flächen platziert haben, können Sie Katalogelemente auf die Flächen platzieren.

So platzieren Sie ein Katalogelement

1. Öffnen Sie die Registerkarte **Warenträger** im Fenster **Ressourcen**.
2. Ziehen Sie das Katalogelement aus dem Fenster **Ressourcen** in die **3D-Szene**.
3. Klicken Sie auf das Katalogelement.
4. Fassen Sie das Handle am Kopfende des Katalogelementes und drehen Sie das Katalogelement in die gewünschte Richtung.
5. Klicken Sie den grünen Pfeilschaft um das Katalogelement einmal zu kopieren oder klicken Sie die grüne Pfeilspitze um das Katalogelement mehrmals zu kopieren.

Planogramme platzieren

Nachdem Sie einen Warenträger auf eine Fläche platziert haben, können Sie ein Planogramm auf den Warenträger platzieren.

So platzieren Sie ein Planogramm auf einen Warenträger

1. Öffnen Sie die Registerkarte **Planogramme** im Fenster **Ressourcen**.
2. Ziehen Sie das Planogramm aus dem Fenster **Ressourcen** auf einen Warenträger in der **3D-Szene**.
3. Ziehen Sie den gelben Kreispfeil um das Planogramm zu rotieren.

So tauschen Sie ein Planogramm aus

- Ziehen Sie das neue Planogramm aus dem Fenster **Ressourcen** auf das alte Planogramm auf dem Warenträger.

Katalogelemente in Artikelliste einfügen

Sie können Katalogelemente in die Artikelliste einfügen, ohne dass das Katalogelement in 3D dargestellt wird.

So fügen Sie ein Katalogelement in die Artikelliste ein

1. Öffnen Sie die Registerkarte **Artikelliste**.
2. Ziehen Sie das Katalogelement aus dem Fenster **Ressourcen** in die **Artikelliste**.

Katalogelemente kopieren

Sie können Katalogelemente über ein Fenster per Drag & Drop oder über Handles in der 3D-Szene kopieren.

So kopieren Sie ein Katalogelement über ein Fenster

1. Klicken Sie auf ein Katalogelement um es auszuwählen oder klicken Sie mit gedrückt gehaltener Umschalttaste (SHIFT-Taste) auf mehrere Katalogelemente um sie auszuwählen.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Katalogelement und wählen Sie im Kontextmenü **Kopieren/Positionieren > Kopie / Mehrfache Kopie**.
3. Geben Sie die Anzahl der Kopien und die Distanz zum Original im Fenster ein und klicken Sie auf **OK**.

Die Katalogelemente werden entsprechend der Anzahl und der Richtung kopiert.

So kopieren Sie ein Katalogelement per Drag & Drop

1. Klicken Sie auf ein Katalogelement um es auszuwählen.
2. Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und ziehen Sie das Katalogelement.

So kopieren Sie ein Katalogelement über Handles

1. Klicken Sie auf ein Katalogelement um es auszuwählen.
2. Klicken Sie den grünen Pfeilschaft um das Katalogelement einmal zu kopieren oder klicken Sie die grüne Pfeilspitze um das Katalogelement mehrmals zu kopieren.

Gangbreiten einfügen

Sie können Gangbreiten zwischen Katalogelementen einfügen.

So fügen Sie eine Gangbreite ein

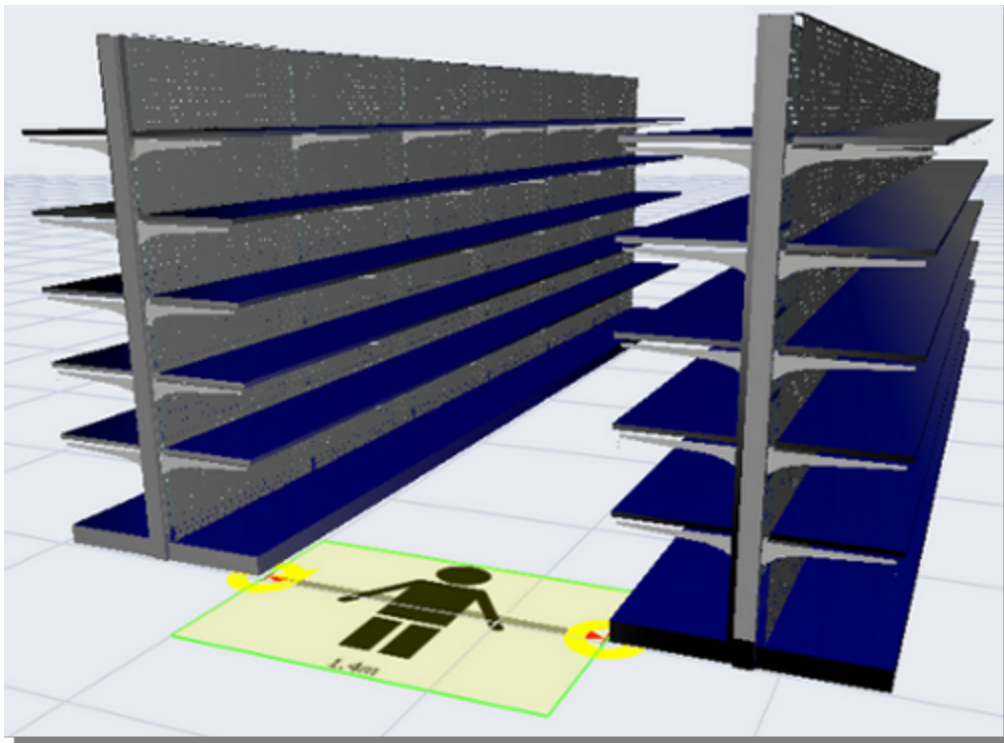
1. Klicken Sie auf die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche , um den linken Bereich anzuzeigen.



2. Öffnen Sie die Registerkarte **Zonen**.
3. Ziehen Sie das Gangbreiten-Symbol in die **3D-Szene** und docken Sie es an ein Katalogelement.
4. Docken Sie ein weiteres Katalogelement an das Gangbreiten-Symbol an.

Beispiel

Eine Gangbreite zwischen zwei Warenträgern.



Teilebezeichnungen erstellen

Sie können Teile mit Bezeichnungen versehen.

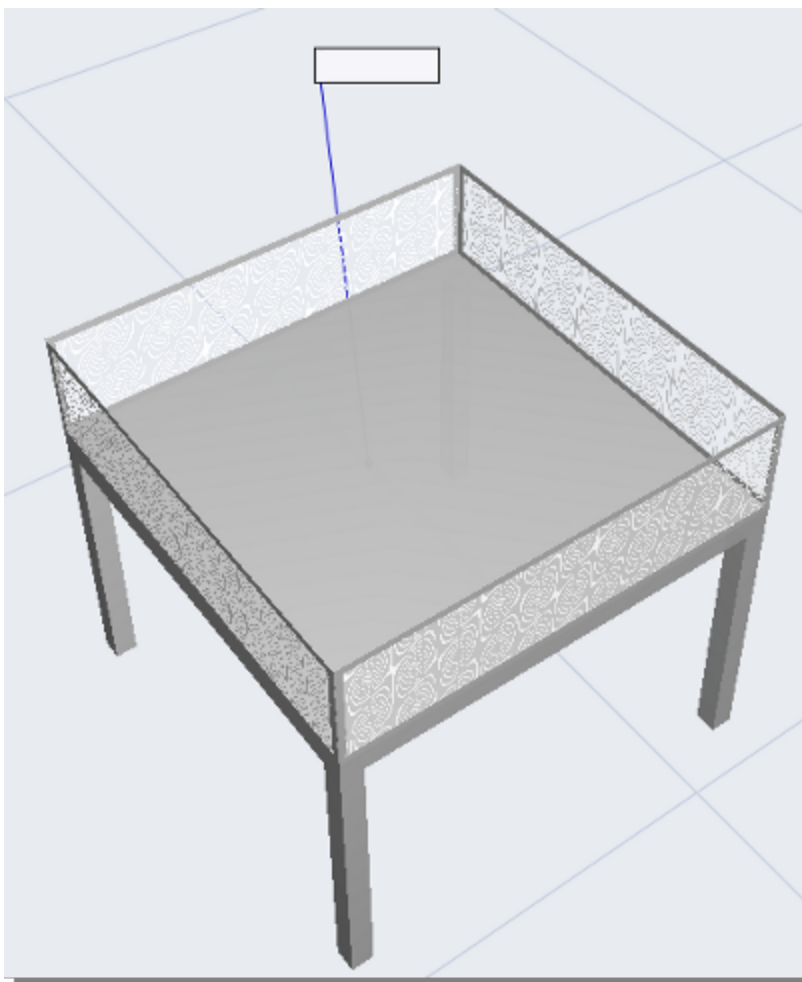
So erstellen Sie eine Teilebezeichnung

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die **3D-Szene** und wählen Sie im Kontextmenü **Vermassung/Bezeichnung > Teilebezeichnung erstellen**.
2. Klicken Sie auf das Teil, das Sie mit einer Bezeichnung versehen wollen.
3. Positionieren Sie die Teilbezeichnung an die gewünschte Stelle in der **3D-Szene**.
4. Klicken Sie auf die Teilebezeichnung um sie auszuwählen.
5. Klicken Sie auf die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche , um den linken Bereich anzuzeigen.



6. Öffnen Sie die Registerkarte **Eigenschaften** und definieren Sie die Teilbezeichnung (Text, Höhe, Führungslinie) im Bereich **Beschriftung**.

Beispiel



Katalogelemente relativ positionieren

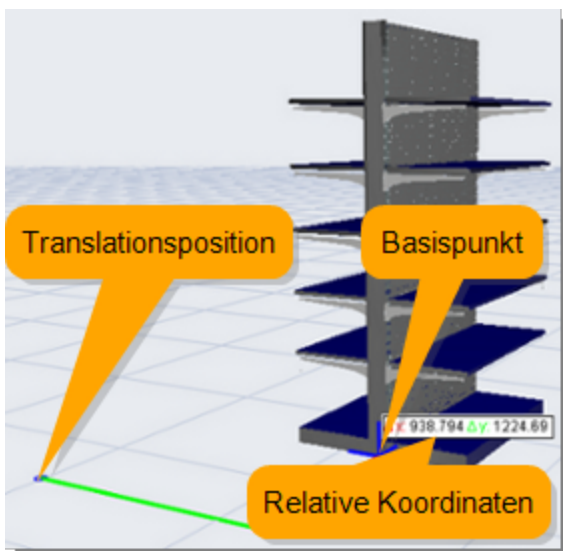
Sie können Katalogelemente relativ zu einem Basispunkt oder relativ zu anderen Katalogelementen positionieren.

So positionieren Sie ein Katalogelement relativ

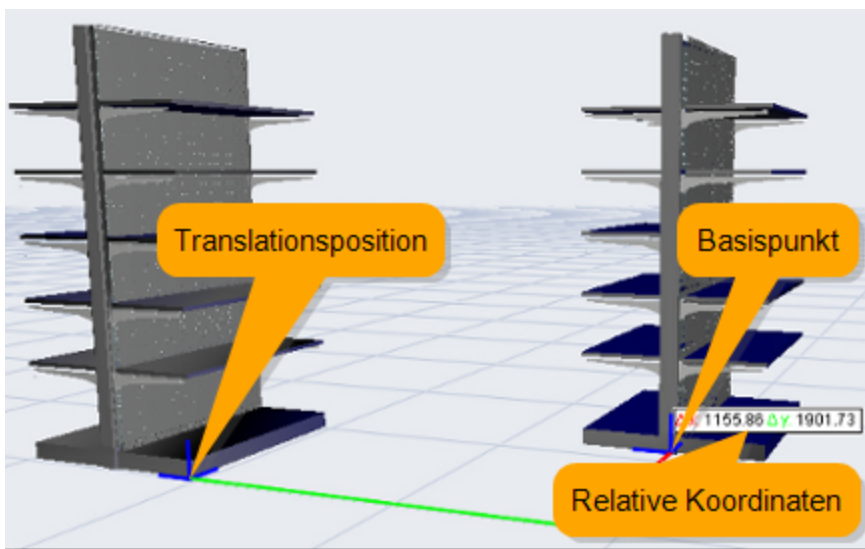
1. Klicken Sie in der **3D-Szene** auf die rechte Maustaste und wählen Sie im Kontextmenü **Kopieren/Positionieren > Relative Positionierung**.
2. Klicken Sie auf das Katalogelement um den Basispunkt für die Translation zu setzen.
3. Klicken Sie in die **3D-Szene** oder auf ein Katalogelement um die Translation des Katalogelementes zu setzen.
4. Geben Sie die relativen Koordinaten im Fenster ein und klicken Sie auf **OK**.

Beispiel

Ein Katalogelement wird relativ zu seinem Basispunkt positioniert.

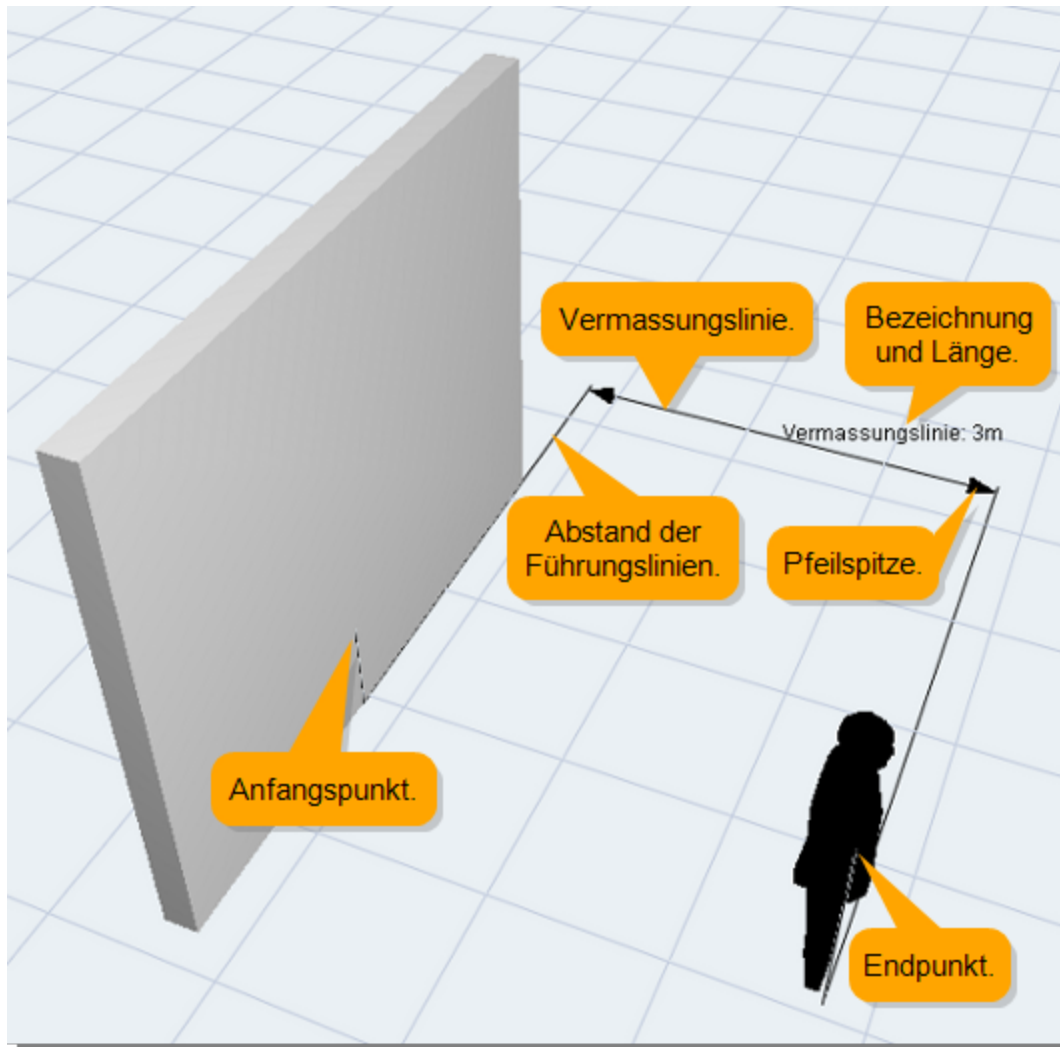


Ein Katalogelement wird relativ zu einem anderen Katalogelement positioniert.



Abstand zwischen Teilen setzen

Sie können Vermassungslinien erstellen, um Katalogelemente genau zu positionieren.



So erstellen Sie eine Vermassungslinie

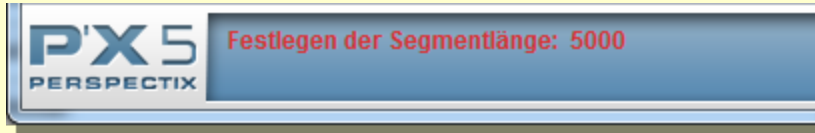
1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die **3D-Szene** und wählen Sie im Kontextmenü **Vermassung/Bezeichnung > Vermassungslinie erstellen**.
2. Wählen Sie den Schnapppunkt-Typ der Vermassungslinie in der **Iconleiste**. Siehe Seite 13.
3. Klicken Sie auf ein Teil, um den Anfangspunkt zu setzen und klicken Sie dann auf ein anderes Teil, um den Endpunkt der Vermassungslinie zu setzen.
4. Ziehen Sie ein Teil, um die Länge der Vermassungslinie zu setzen.

Hinweis: Nachdem Sie den Anfangspunkt der Vermassungslinie gesetzt haben, können Sie auch die folgenden Tasten benutzen, um den Endpunkt zu setzen:

- Drücken Sie die X-Taste, tippen Sie die Koordinaten des Endpunktes auf der X-Achse ein und drücken Sie ENTER.
- Drücken Sie die Y-Taste, tippen Sie die Koordinaten des Endpunktes auf der Y-Achse ein und drücken Sie ENTER.
- Drücken Sie die D-Taste, tippen Sie die Distanz vom Anfangspunkt zum Endpunkt ein und drücken

Sie ENTER.

Ihre Eingaben werden in der unteren linken Ecke der Anwendung angezeigt:



So ändern Sie die Eigenschaften einer Vermassungslinie

1. Klicken Sie auf die Vermassungslinie.
2. Öffnen Sie die Registerkarte **Eigenschaften** und ändern Sie die Eigenschaften im Bereich **Vermassung**:
 - **Bezeichnung** Die Bezeichnung der Vermassungslinie.
 - **Abstand der Führungslinien** Der Abstand zwischen dem Teil (auf dem der Anfangspunkt der Vermassungslinie liegt) und der Vermassungslinie.
 - **Koordinatensystem** Setzt die Vermassungslinie auf das globale oder lokale Vermassungssystem.
 - **Pfeilspitze** Das Kontrollkästchen blendet die Pfeilspitzen der Vermassungslinie ein/aus. Die Schaltfläche setzt die Einstellung auf ihren Standardwert zurück.

So ändern Sie den Vermassungsmodus

- Klicken Sie auf die Vermassungslinie, um sie auszuwählen und drücken Sie die TAB-Taste um durch die Vermassungsmodi zu schalten.

So setzen Sie die Länge einer Vermassungslinie

1. Doppelklicken Sie die Vermassungslinie. Ein Fenster öffnet sich.
2. Geben Sie die Länge der Vermassungslinie in das Feld **Abstand** ein. Ein Teil ist verankert und das andere Teil ist durch den gewünschten Abstand vom ersten Teil entfernt.
3. Drücken Sie ENTER um die neue Länge in der **3D-Szene** zu sehen und klicken Sie dann entweder auf **OK** um die neue Länge zu setzen, oder auf **Zurücksetzen** um die Länge auf den alten Wert zurückzusetzen.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche neben dem Feld **Abstand**, um zum anderen verankerten Teil zu schalten. Das verankerte Teil ist in der **3D-Szene** markiert.

So sperren Sie die Länge einer Vermassungslinie

1. Doppelklicken Sie die Vermassungslinie. Ein Fenster öffnet sich.
2. Geben Sie die Länge der Vermassungslinie in das Feld **Abstand** ein.
3. Wählen Sie das Kontrollkästchen **Vermassungslinie sperren**.
4. Klicken Sie auf **OK**.

Wenn Sie die Teile bewegen, ändert sich die Länge der Vermassungslinie nicht. Um die Länge der Vermassungslinie zu ändern, wählen Sie das Kontrollkästchen **Vermassungslinie sperren** ab.

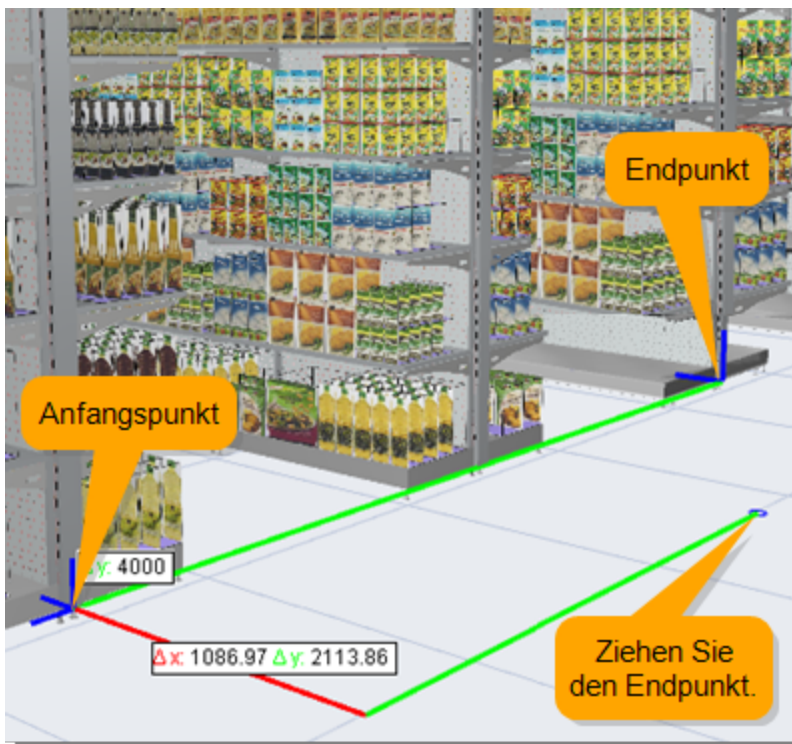
Schnellvermessung anzeigen

Sie können die "Schnellvermessung" verwenden um die Position von Katalogelementen zu überprüfen.

So zeigen Sie die Schnellvermessung an

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vermessung einblenden** in den **Visualisierungsoptionen**.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die **3D-Szene** und wählen Sie im Kontextmenü **Vermessung/Bezeichnung > Schnellvermessung anzeigen**.
3. Wählen Sie in der **Iconleiste** den Schnapppunkt-Typ der Masslinien. Siehe Seite 13.
4. Klicken Sie auf das Katalogelement um den Anfangspunkt der Masslinie zu setzen.
5. Ziehen Sie den Endpunkt der Masslinie zum gewünschten Endpunkt. Entsprechend der Position des Endpunktes werden X-, Y- und Z-Distanz vom Anfangspunkt angezeigt.
6. Klicken Sie auf das Katalogelement um den Endpunkt der Masslinie zu setzen. Sobald Sie den Endpunkt gesetzt haben, verschwindet die Masslinie.

Beispiel



Warenträgern und Waren Kategorien zuweisen

Nachdem Sie Warenträger und Waren platziert haben, können Sie den Warenträgern Kategorien zuweisen.

So weisen Sie einem Warenträger und Waren eine Kategorie zu

1. Öffnen Sie die Registerkarte **Klassifikation** im Fenster **Ressourcen**.
2. Wählen Sie einen oder mehrere Warenträger in der **3D-Szene**.
3. Doppelklicken Sie auf die gewünschte Warenkategorie in der Registerkarte **Klassifikation**.

Die Warenkategorie wird dem Warenträger zugewiesen. Laufmeter, Tablarmeter und die Anzahl der Artikel fließen in die Berechnung der Sortimentsplanung in der Registerkarte **Sortimentsplanung** ein.

Warenkategorien anzeigen

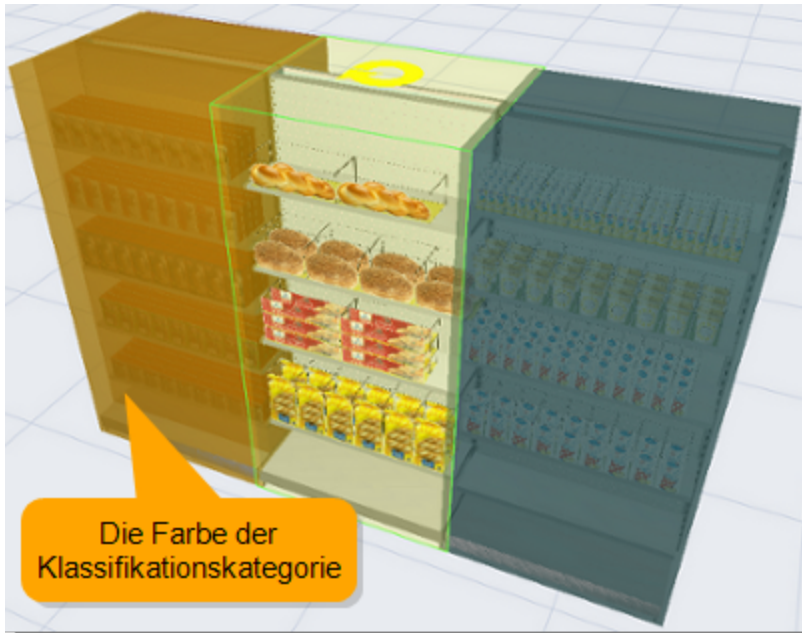
Über die Visualisierungsoptionen können Sie sehen, welche Katalogelemente welcher Warenkategorie zugewiesen sind. Siehe Seite 12.

So blenden Sie die Kategorieanzeige ein

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Kategorieanzeige ein-/ausblenden** in den **Visualisierungsoptionen**.

Die Hüllkörper der Katalogelemente in der **3D-Szene** werden in der Farbe der Klassifikationskategorie angezeigt.

Beispiel



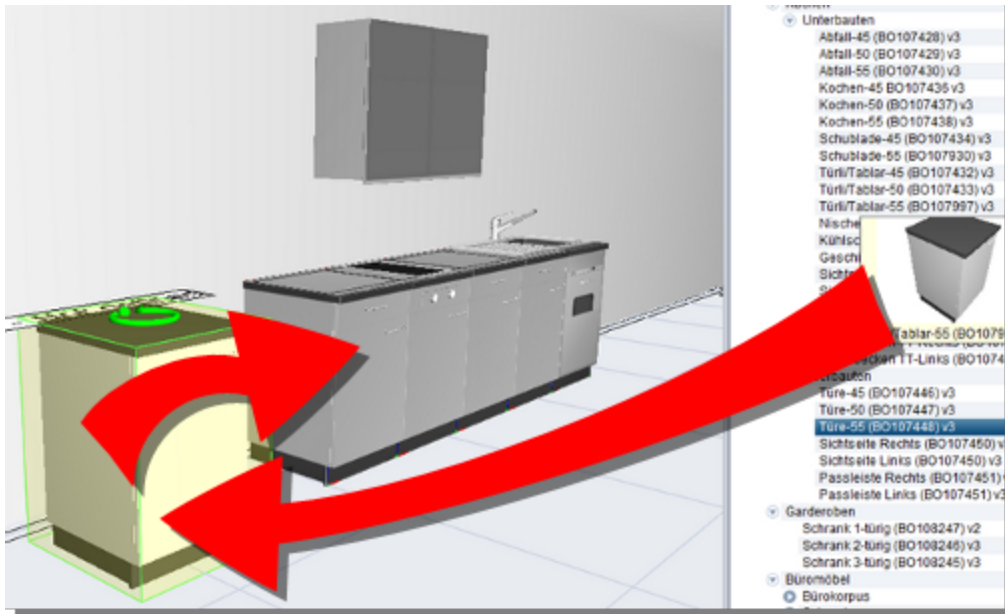
Katalogelemente verbinden

Sie können Katalogelemente, die geeignete Docks haben, miteinander verbinden.

So verbinden Sie zwei Katalogelemente miteinander

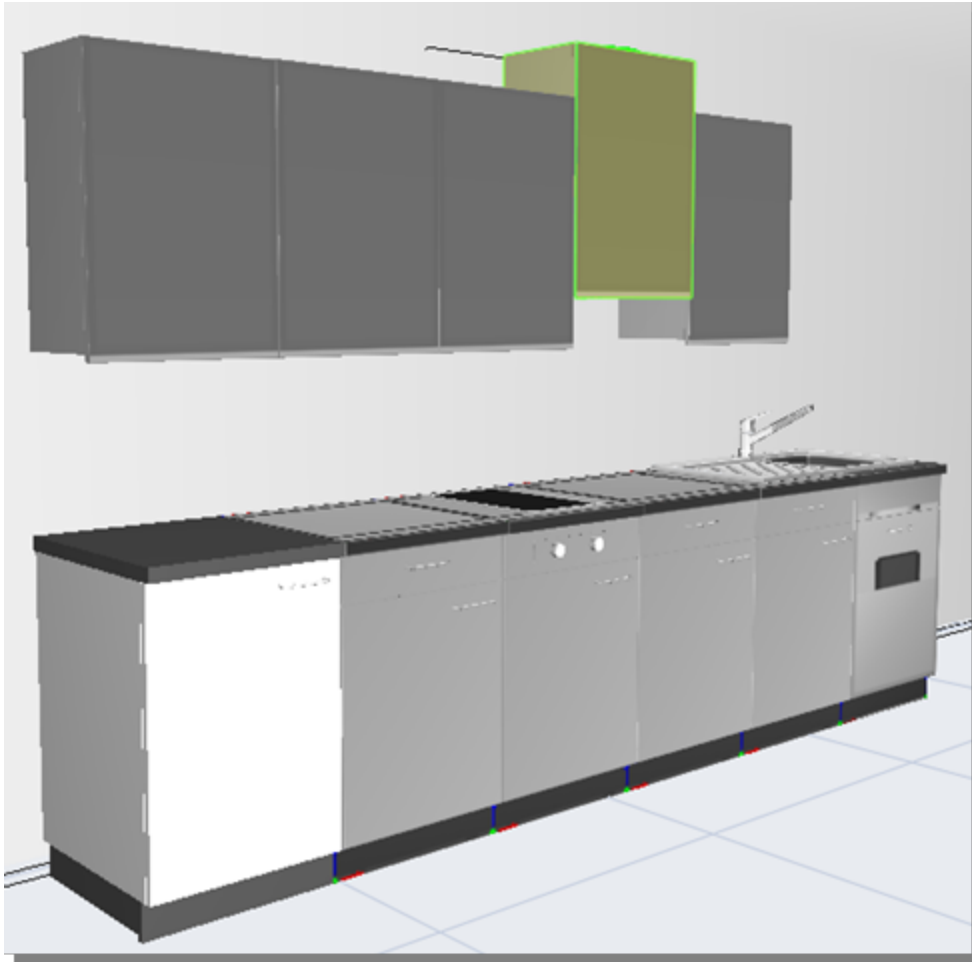
1. Ziehen Sie ein Katalogelement aus dem Fenster **Ressourcen** in die **3D-Szene**.
2. Ziehen Sie das Katalogelement auf ein anderes Katalogelement.

Hinweis: Um zwei Teile zu verbinden, führen Sie den Mauszeiger über das zweite Teil, sonst verbinden sich die Teile nicht.



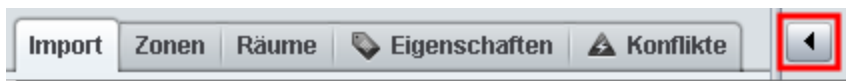
Katalogelemente auf Höhe positionieren

Wenn Sie Katalogelemente in die 3D-Szene ziehen, "fallen sie zu Boden", d.h. sie bleiben auf der Ebene des Grundrasters dargestellt. Manche Katalogelemente müssen aber vom Boden entfernt auf einer bestimmten Höhe positioniert werden, z.B. Oberschränke in einer Küchenzeile.



So platzieren Sie ein Katalogelement "auf Höhe"

1. Klicken Sie auf das Katalogelement in der **3D-Szene** um es auszuwählen.
2. Klicken Sie auf die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche , um den linken Bereich anzuzeigen.



3. Öffnen Sie die Registerkarte **Eigenschaften** und definieren Sie die Höhe des Katalogelementes im Feld **Bodendistanz**.

Katalogelemente austauschen

Sie können Katalogelemente aus einem Family Node (d.h. einer Produktfamilie) mit anderen Katalogelementen aus der gleichen Familie austauschen. Siehe Seite 58.

So tauschen Sie ein Teil eines Family Nodes aus

1. Klicken Sie in der **3D-Szene** auf das Teil, das Sie austauschen wollen. Ein Handle erscheint über dem ausgewählten Teil.
2. Klicken Sie auf das Handle des Teils. Das Fenster **Family Node Switcher** öffnet sich und zeigt alle Teile des Family Nodes.
3. Doppelklicken Sie auf ein Teil im Fenster **Family Node Switcher**.

So tauschen Sie gleichzeitig mehrere Teile eines Family Nodes aus

1. Klicken Sie in der **3D-Szene** mit gedrückt gehaltener Umschalttaste (SHIFT-Taste) auf alle Teile, die Sie austauschen wollen. Handles erscheinen über den ausgewählten Teilen.
2. Klicken Sie auf ein Handle. Das Fenster **Family Node Switcher** öffnet sich und zeigt alle Teile des Family Nodes.
3. Doppelklicken Sie auf ein Teil im Fenster **Family Node Switcher**.

So tauschen Sie gleichzeitig alle Teile eines Family Nodes aus

1. Klicken Sie in der **3D-Szene** mit gedrückt gehaltener Umschalttaste (SHIFT-Taste) auf alle Teile, die Sie austauschen wollen. Handles erscheinen über den ausgewählten Teilen.
2. Klicken Sie auf ein Handle. Das Fenster **Family Node Switcher** öffnet sich und zeigt alle Teile des Family Nodes.
3. Doppelklicken Sie auf ein Teil im Fenster **Family Node Switcher**.

Tipp: Um mehrere Teile auszuwählen, ziehen Sie mit gedrückt gehaltener Maustaste ein Auswahlrechteck über alle Teile.

Darstellungsqualität ändern

Über die Visualisierungsoptionen können Sie unterschiedliche Detaillierungsstufen der 3D-Darstellung wählen. Siehe Seite 12.

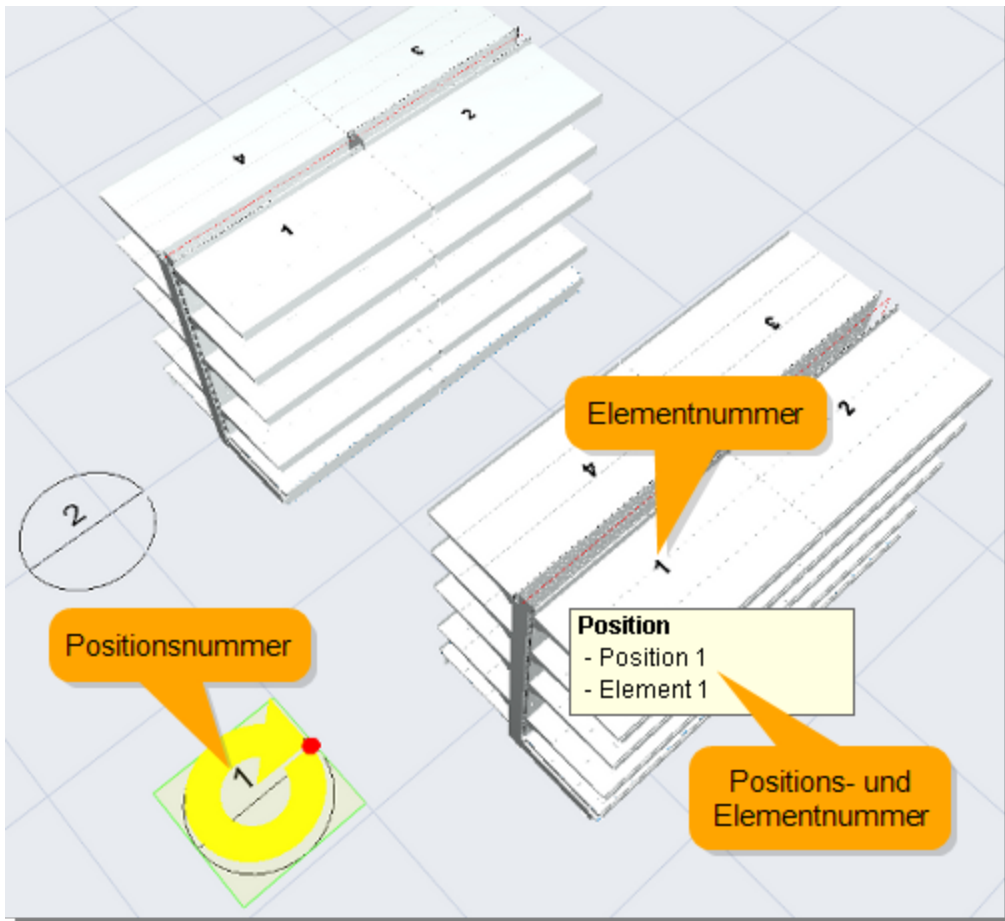
Der Detaillierungsgrad der 3D-Darstellung hat insbesondere bei grösseren Filialen mit vielen Planogrammen Einfluss auf die Geschwindigkeit der Darstellung und somit auf die Antwortzeit der Anwendung. Bei einer grösseren Filiale, die aus etwas Distanz betrachtet wird, muss nicht unbedingt jedes Detail in voller Schärfe gezeichnet werden. Ein niedrigerer Detaillierungsgrad erhöht die Geschwindigkeit der Anwendung und erlaubt somit ein flüssigeres Arbeiten. Der Detaillierungsgrad der Darstellung wird normalerweise automatisch in Abhängigkeit der Distanz zum Betrachter angepasst.

So ändern Sie die Darstellungsqualität der Katalogelemente

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Ansicht** in den **Visualisierungsoptionen** und wählen Sie eine der folgenden Optionen:
 - **LOD Dynamische Umschaltung** - Die Auflösung wird dynamisch gewählt in Abhängigkeit des Abstandes (Standard).
 - **LOD Dynamisch** - Objekte werden entweder als Hüllkörper oder höchstens in Stufe 'Good' dargestellt.
 - **LOD Hochauflösung** - Objekte werden in maximaler Auflösung dargestellt.
 - **LOD normale Auflösung** - Objekte werden in mittlerer Auflösung dargestellt.
 - **LOD niedrige Auflösung** - Objekte werden vereinfacht dargestellt (d.h. nur Oberflächen in niedriger Auflösung werden dargestellt).
 - **LOD Hüllkörper** - Nur die Hüllkörper der Objekte werden dargestellt.

Positions- und Elementnummern zuweisen

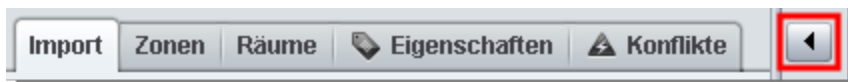
Sie können Katalogelementen Positions- und Elementnummern, die den Standort eines Katalogelementes bezeichnen, zuweisen.



Wenn Sie eine Konfiguration mit Positionsnummern in ein CAD-System exportieren (klicken Sie auf die Konfiguration in der Registerkarte **Struktur** und dann auf die Schaltfläche **DWG/DXF-Export**), wird die Konfiguration in einem Layer und einem Block zusammengefroren und kann nicht geändert werden, d.h. die Position wird in der P'X5 Store Solution vergeben und nicht im CAD-System.

So weisen Sie einem Katalogelement eine Positionsnummer und eine Elementnummer zu

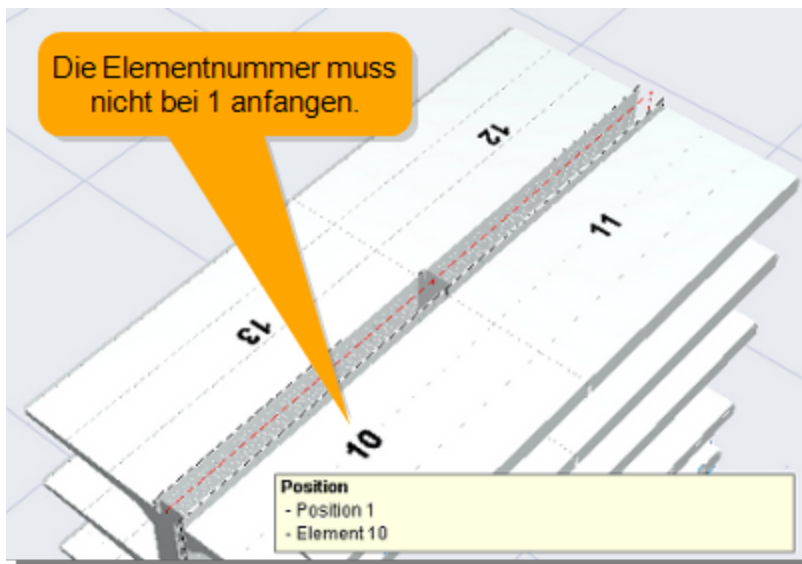
1. Wählen Sie in der **3D-Szene** das Katalogelement, dem Sie die Positions- und Elementnummer zuweisen wollen.
2. Klicken Sie auf die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche , um den linken Bereich anzuzeigen.



3. Öffnen Sie die Registerkarte **Eigenschaften** und definieren Sie die Positionsnummer und die Elementnummer im Bereich **Positionierung**.

Die Elementnummer wird auf dem Teil und im Tooltip angezeigt und die Positionsnummer wird nur im Tooltip angezeigt. Bei grossen Konfigurationen wird die Positionsnummer von links unten nach rechts oben an alle Regalreihen vergeben.

Hinweis: Die Elementnummer muss nicht bei 1 anfangen, sondern kann auch bei, z.B. 10 anfangen.



Hinweis: Um die Standardeinstellungen wiederherzustellen, klicken Sie auf die Standardeinstellungen-Schaltfläche

Tipp: Drücken Sie F5 um die Position des Teils automatisch zu berechnen und anzuzeigen.

So vergeben Sie eine Positionsnummer

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Katalogelement und wählen Sie im Kontextmenü **Positionsnummer > Positionsnummer vergeben**.

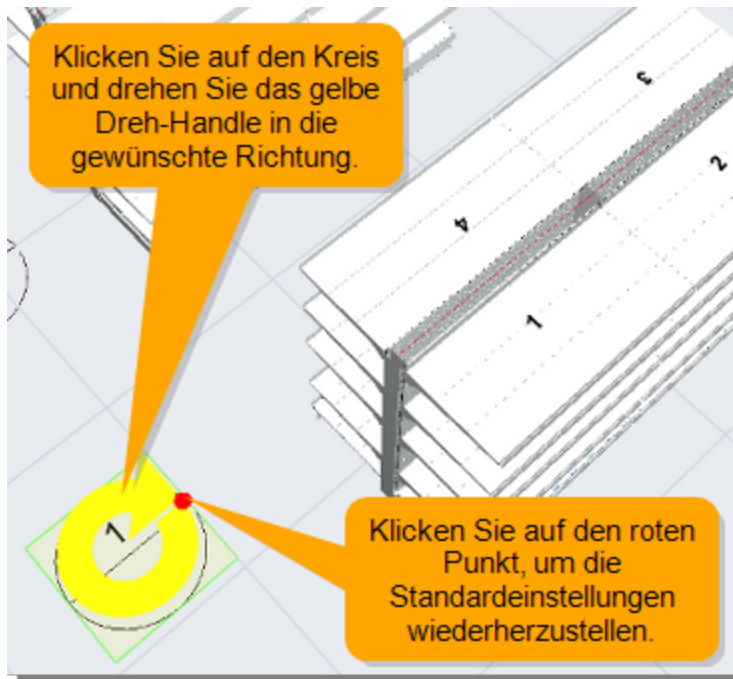
Hinweis: Wenn Sie einem Katalogelement schon eine Positionsnummer vergeben haben, z.B. 5, werden den Katalogelementen, die keine Positionsnummer haben, Positionsnummern, angefangen mit 6, vergeben.

So zeigen Sie eine Positionsnummer an

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Grundelement und wählen Sie im Kontextmenü **Positionsnummer > Positionsnummer anzeigen**.

Die Positionsnummer wird in einem Kreis neben dem Katalogelement angezeigt. Um den Kreis mit der Positionsnummer zu drehen, klicken Sie auf den Kreis und drehen Sie das gelbe Dreh-Handle in die gewünschte Richtung.

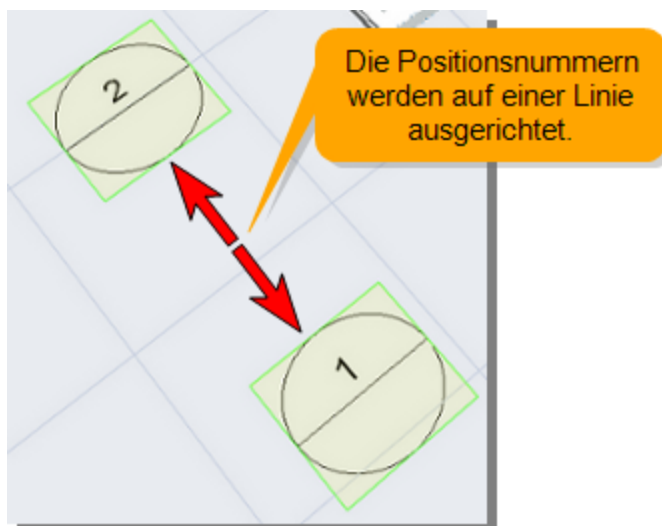
Um die Standardeinstellungen wiederherzustellen, klicken Sie auf den roten Punkt.



Hinweis: Die Positionsnummern von Katalogelementen werden im Projektbaum in der Registerkarte Struktur angezeigt. Klicken Sie auf die Positionsnummer im Hierarchiebaum um das Katalogelement in der 3D-Szene heranzuzoomen.

So richten Sie die Positionsnummern aus

- Wählen Sie im Kontextmenü **Positionsnummer > Positionsnummer ausrichten**.



Informationen von Katalogelementen anzeigen

So zeigen Sie Informationen von Katalogelementen an

- Stellen Sie den Mauszeiger auf ein Katalogelement in der **3D-Szene**.

Ein Tooltip mit Informationen über das Katalogelement erscheint. Einige dieser Informationen können Sie erfassen, z.B. die Beschreibung, andere werden automatisch generiert, z.B. die Versionsnummer.

Geänderte Katalogelemente anzeigen

Wenn ein Katalogelement geändert wurde, erscheint beim Starten der Anwendung eine Nachricht. Sie können eine Liste der geänderten Katalogelemente ansehen und dann als Excel-Datei exportieren.

So sehen Sie eine Liste der geänderten Katalogelemente

- Klicken Sie im Fenster **Aktualisierungen für Katalogelemente verfügbar** auf die Schaltfläche **Modifikationsliste anzeigen**. Das Fenster **Library elements that need to be updated** erscheint.
 - Die obere Tabelle zeigt u.a. die alte und die neue Versionsnummer des geänderten Katalogelementes.
 - Die untere Tabelle zeigt u.a. ob das geänderte Katalogelement dazugefügt, bearbeitet oder gelöscht wurde.

So exportieren Sie eine Liste der geänderten Katalogelemente

- Klicken Sie auf das linke Export-Icon , um die obere Tabelle als Excel-Datei zu exportieren.
- Klicken Sie auf das rechte Export-Icon , um die untere Tabelle Excel-Datei zu exportieren.

DWG/DXF-Dateien importieren und exportieren

Sie können DWG-/DXF-Dateien in die bzw. aus der P'X5 Store Solution importieren und exportieren.

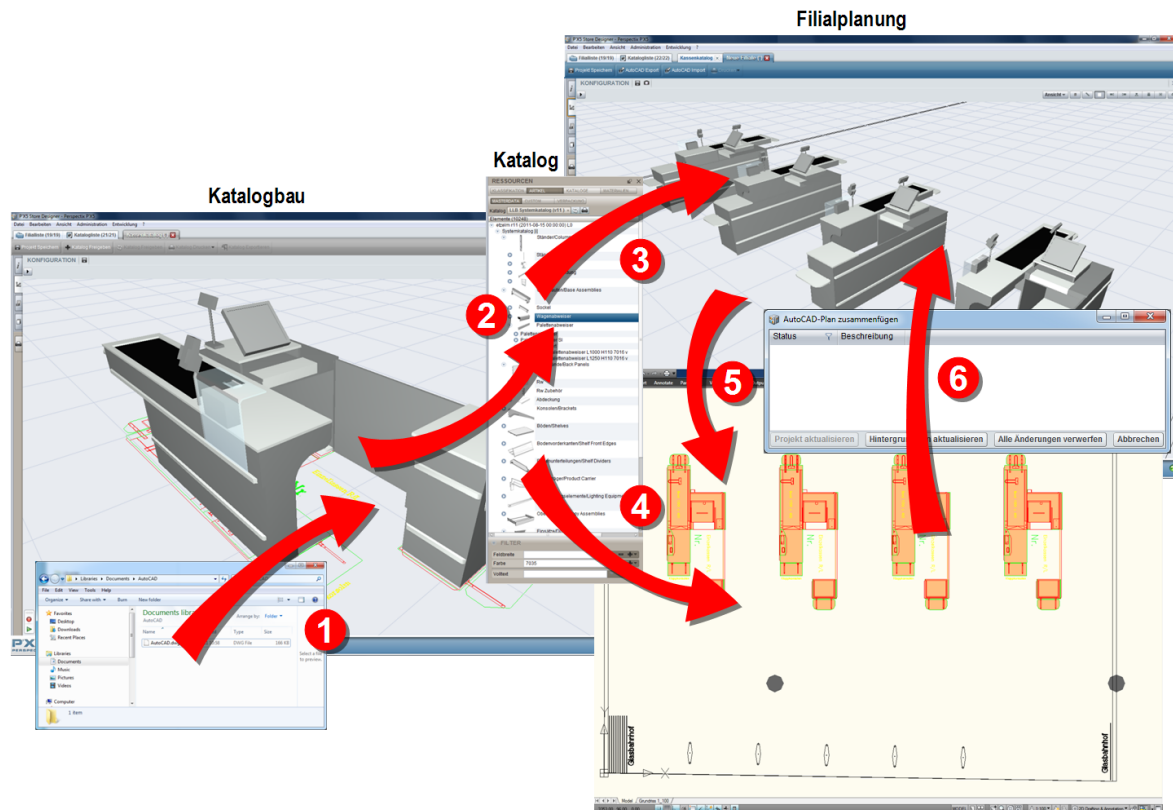
Wenn Sie eine DWG-/DXF-Datei exportieren, werden hinterlegte Grundrisse von Objekten in die DWG-/DXF-Datei integriert und ebenfalls exportiert. Diese Grundrisse können in einem CAD-System als geschlossene Blöcke weiter bearbeitet (z.B. kopiert, verschoben, rotiert, gelöscht) werden. Beim reimportieren der DWG-/DXF-Datei zurück in die P'X5 Store Solution werden die bearbeiteten Objekte übernommen. Nachdem die DWG-/DXF-Datei exportiert wurde, wird das Projekt vorübergehend gesperrt, bis die DWG-/DXF-Datei reimportiert wird. Damit wird sichergestellt, dass keine unterschiedlichen Planungen vorgenommen werden.

Über die Visualisierungsoptionen können Sie zwischen der 3D- und der DWG/DXF-Blöcke-Ansicht wechseln. Siehe Seite 12.



Workflow-Beispiel

Das folgende Beispiel zeigt den Workflow beim austauschen von DWG/DXF-Dateien zwischen der P'X5 Store Solution und einem CAD-System.



1. DWG/DXF-Datei aus dem Explorer auf ein Katalogelement in die 3D-Szene ziehen. Die Ebenen der DWG/DXF-Datei bleiben in der P'X5 Store Solution erhalten.
2. Katalog freigeben und an die Arbeitsgruppe verteilen.
3. Katalogelement in der P'X5 Store Solution verwenden, z.B. auf einen Hintergrundplan ziehen und positionieren. Das Element schnappt mit den DWG/DXF-Linien.
4. Katalogelement im CAD-System verwenden, z.B. Katalogelement aus dem P'X5 Katalog auf einen Plan ziehen. Keine zusätzliche Software ist erforderlich.
5. Plan als DWG/DXF-Datei aus der P'X5 Store Solution in das CAD-System für die weitere Bearbeitung exportieren.
6. Plan als DWG/DXF-Datei aus dem CAD-System in die P'X5 Store Solution importieren. Alle P'X5 Katalogelemente werden erkannt und können für die Planung verwendet werden. Alle Änderungen, die im CAD-System gemacht wurden, werden angezeigt. Die Änderungen können angenommen oder abgelehnt werden, wenn der Hintergrundplan in die P'X5 Store Solution importiert wird.

So importieren Sie eine DWG-Datei in die P'X5 Store Solution

1. Erstellen Sie in der Registerkarte **Struktur** ein Katalogelement und eine Konfiguration.
2. Erstellen Sie eine 3D-Darstellung in der **3D-Szene**.
3. Ziehen Sie eine DWG-Datei aus dem **Explorer** auf die 3D-Darstellung in der **3D-Szene**. Die Ebenen der DWG-Datei bleiben erhalten.

Hinweis: Über die **Visualisierungsoptionen** wechseln Sie zwischen der **2D-Ansicht** und der **3D-Ansicht**.

4. Öffnen Sie die Registerkarte **Information** und wählen Sie im Feld **Katalogtyp** den Eintrag **DWG/DXF-Katalog**.
5. Speichern Sie das Katalogelement.
6. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Katalog Freigeben** um den Katalog (als Katalogtyp **DWG/DXF-Katalog**) freizugeben. Sie können das Katalogelement in der P'X5 Store Solution benutzen oder es exportieren.

Hinweis: Wenn Sie Katalogebenen erstellen und Kataloge verschachteln, können Sie definieren ob die 2D-Darstellung in die nächste Katalogstufe übernommen wird.

So importieren Sie ein Katalogelement in ein CAD-System

1. Ziehen Sie das Katalogelement aus dem **DWG/DXF-Katalog** im Fenster **Ressourcen** mit gedrückt gehaltener Umschalttaste (SHIFT-Taste) auf einen Plan im CAD-System.

Hinweis: Dem Katalogelement sind Metadaten hinterlegt, inklusive einer eindeutigen ID, damit es als P'X5 Katalogelement erkennbar ist.

2. Sie können das Katalogelement im CAD-System, z.B. kopieren, verschieben, löschen.

Hinweis: Nach dem Export aus der P'X5 Store Solution ist das Katalogelement gesperrt, d.h. solange das Katalogelement nicht wieder reimportiert wird, kann es in der P'X5 Store Solution nicht geändert werden.

So importieren Sie eine Filiale aus einem CAD-System in die P'X5 Store Solution

1. Erstellen Sie in der Registerkarte **Struktur** eine Filiale und eine Konfiguration.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **DXG/DXF-Import** und wählen Sie im **Explorer** die Filiale (DWG-Datei), die Sie importieren wollen, aus. Alle P'X5 Katalogelemente werden erkannt und können für die Planung verwendet werden.
3. Nehmen Sie die Änderungen im Fenster an oder lehnen Sie sie ab.

So exportieren Sie eine Filiale aus der P'X5 Store Solution in ein CAD-System

1. Wählen Sie in der Registerkarte **Struktur** die Konfiguration, die Sie exportieren wollen.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **DWG/DXF-Export**.
3. Geben Sie der Konfiguration einen Namen und klicken Sie auf **Speichern**.

Anfragen senden

Über die Registerkarte Info-/Angebots-/Bestellungsanfrage können Kunden und Lieferanten kommunizieren, d.h. Kunden können Informations-, Angebots- und Bestellungsanfragen an Lieferanten oder Partner senden.

Prozess

1. **Kunde:** Projekt erstellen
2. **Kunde:** Informationsanfrage an Lieferanten senden (dieser Schritt ist optional)
3. **Kunde:** Angebotsanfrage an Lieferanten senden
4. **Lieferant:** Angebotsanfrage entgegennehmen
5. **Lieferant:** Angebot an Kunden senden
6. **Kunde:** Projekt ändern, absagen oder Bestellung an Lieferanten senden
7. **Lieferant:** Bestellung entgegennehmen
8. **Lieferant:** Auftragsbestätigung an Kunden senden
9. **Lieferant:** Bestellung liefern bzw. installieren
10. **Lieferant:** Projekt abschliessen

Beispiel

Ein Kunde braucht neue Teile für seine Filiale.

1 - 2. Der Kunde erstellt ein Projekt und sendet eine Informationsanfrage an den Lieferanten. Der Lieferant antwortet per E-Mail oder Telefon.

3. Wenn sich der Kunde und der Lieferant einig sind, sendet der Kunde eine Angebotsanfrage (z.B. mit Artikelliste, oder Bildern, oder Beschreibung) an den Lieferanten.

4 - 5. Der Lieferant nimmt die Anfrage entgegen, importiert die Artikelliste in sein ERP-System, erstellt ein Angebot und sendet das Angebot an den Kunden.

6. Der Kunde sendet die Bestellung für die neuen Teile an den Lieferanten.

7 - 8. Der Lieferant nimmt die Bestellung entgegen, erstellt eine Auftragbestätigung in seinem ERP-System und sendet die Auftragsbestätigung an den Kunden.

9 - 10. Der Lieferant liefert die Bestellung an den Kunden bzw. installiert sie und schliesst anschliessend das Projekt ab.

Hinweis: Das Projekt wird im Zuge der Bearbeitung zwischen Kunden und Lieferanten hin- und her gesendet. Der Absender kann das Projekt nur lesen aber nicht mehr bearbeiten.

Projekt erstellen

Kunde: So erstellen Sie ein Projekt

1. Klicken Sie in der Registerkarte **Filialliste** auf die Schaltfläche **Neues Projekt**.
2. Öffnen Sie die Registerkarte **Information** und füllen Sie die Felder aus.
3. Klicken Sie in der Registerkarte **Struktur** auf das Hinzufügen-Icon  und wählen Sie **Konfiguration**. Sie können Ordner und Konfigurationen erstellen und so Ihr Projekt strukturieren.
4. Öffnen Sie die Registerkarte **Information** und füllen Sie die Felder aus.

Artikelliste erstellen

Kunde: So erstellen Sie eine Artikelliste

1. Wählen Sie eine Konfiguration in der Registerkarte **Struktur**.
2. Öffnen Sie die Registerkarte **Artikelliste** und füllen Sie die Artikelliste. Sie können:
 - Teile aus einem Katalog einfügen: Ziehen Sie Teile aus einem Katalog aus dem Fenster **Ressourcen** in die **Referenzliste**.
 - Teile aus einer importierten Artikelliste einfügen: Klicken Sie auf das Import-Icon  neben der Registerkartenüberschrift **Artikelliste** und importieren Sie eine Artikelliste (als XLS-, CSV- oder XML-Datei).
 - Spezialartikel (Artikel ohne Artikelnummer) einfügen: Klicken Sie auf das Hinzufügen-Icon  oberhalb der Artikelliste und definieren Sie die Spezialartikel in der **Referenzliste**.

Hinweis: Wenn Sie Spezialartikel (Artikel ohne Artikelnummer) bestellen wollen, erstellen Sie ein separates Projekt, das nur Spezialartikeln enthält. Ansonsten kann das Projekt nicht automatisch in das ERP-System importiert werden, was zu Rückfragen führt und den Bestellvorgang verlangsamt.

Informationsanfrage

Kunde: So senden Sie eine Informationsanfrage

1. Öffnen Sie die Registerkarte **Info-/Angebots-/Bestellungsanfrage** und füllen Sie die Felder aus.
2. Schreiben Sie Ihre Anfrage in das Feld **Anfrage**, z.B. "Wann können Sie die Teile in der Artikelliste liefern?"
3. Wählen Sie im Feld **Anfragetyp** den Eintrag **Info** und klicken Sie auf das Brief-Icon  daneben.

Hinweis: Standortdaten aus dem Bereich **Standort** in der Registerkarte **Information** werden gegebenenfalls bei der Anfrage übermittelt.

Wenn die Anfrage keine Artikelliste enthält:

- In der Historie-Tabelle wird automatisch ein Eintrag erstellt.
- Ein E-Mail wird an den Lieferanten gesendet.
- Das Projekt wird auf den Lieferanten übertragen und der Kunde kann es nicht ändern, bis es wieder auf ihn übertragen wird.
- Der Lieferant antwortet per E-Mail oder Telefon.

Wenn die Anfrage eine Artikelliste OHNE Spezialartikel (Artikel ohne Artikelnummer) enthält:

- In der Historie-Tabelle wird automatisch ein Eintrag erstellt und eine Artikelliste als Excel-Datei angehängt.
- Ein E-Mail wird an den Lieferanten gesendet.
- Das Projekt wird auf den Lieferanten übertragen und der Kunde kann es nicht ändern, bis es wieder auf ihn übertragen wird.
- Der Lieferant antwortet per E-Mail oder Telefon.

Wenn die Anfrage eine Artikelliste MIT Spezialartikel (Artikel ohne Artikelnummer) enthält:

- Der Kunde wird gefragt ob er weitermachen will (d.h. ob er das Projekt auf den Lieferanten übertragen will).
- In der Historie-Tabelle wird automatisch ein Eintrag erstellt und die aktuelle Artikelliste wird hinterlegt.
- Der Lieferant antwortet per E-Mail oder Telefon und bearbeitet dann die Informationsanfrage mit Spezialartikeln (siehe unten).

Lieferant: So bearbeiten Sie eine Informationsanfrage mit Spezialartikeln (Artikel ohne Artikelnummer)

1. Wählen Sie im Hauptmenü **Administration > Projekte synchronisieren** um Ihre Filialliste zu aktualisieren.
2. Suchen Sie das Projekt in der Registerkarte **Filialliste** und doppelklicken Sie auf das Projekt um es zu öffnen. Siehe Seite 9.
3. Öffnen Sie die Registerkarte **Artikelliste** und geben Sie Artikelnummern für die Spezialartikel (gegebenenfalls Platzhalter-Artikelnummern) in die **Referenzliste** ein oder löschen Sie die Positionen.

Hinweis: Das Projekt kann nur weiterverarbeitet werden, wenn es ausschliesslich gültige, d.h. auf der ERP-Liste (Materialmaster), Artikelnummern besitzt.

4. Wählen Sie das Projekt (d.h. den Ordner und nicht die Konfiguration) in der Registerkarte **Struktur**.
5. Öffnen Sie die Registerkarte **Information** und wählen Sie im Feld **Verantwortlicher** den Kunden, um das Projekt zurück an den Kunden zu übertragen.

Angebotsanfrage

Achtung: Angebotsanfragen sind nur möglich wenn alle Artikel eine gültige Artikelnummer haben.

Kunde: So senden Sie eine Angebotsanfrage

1. Wählen Sie eine Konfiguration in der Registerkarte **Struktur**.
2. Öffnen Sie die Registerkarte **Artikelliste** und füllen Sie die Artikelliste (siehe "Artikelliste erstellen" oben).
3. Öffnen Sie die Registerkarte **Info-/Angebots-/Bestellungsanfrage**.
4. Geben Sie im Feld **Anfrage** ein Kommentar ein.
5. Wählen Sie im Feld **Anfragetyp** den Eintrag **Angebot** und klicken Sie auf das Brief-Icon  daneben.

- In der Historie-Tabelle wird automatisch ein Eintrag erstellt und eine Artikelliste (Excel-Datei) angehängt.
- Der Angebotsstatus wird auf **Angebotsanfrage gesendet** geändert.
- Die Angebotsanfrage wird an den Lieferanten gesendet und der Kunde bekommt ein E-Mail.
- Das Projekt wird auf den Lieferanten übertragen und der Kunde kann es nicht ändern, bis es wieder auf ihn übertragen wird.

Lieferant: So nehmen Sie eine Anfrage entgegen

1. Wählen Sie im Hauptmenü **Administration > Projekte synchronisieren** um Ihre Filialliste zu aktualisieren.
2. Suchen Sie das Projekt in der Registerkarte **Filialliste** und doppelklicken Sie das Projekt um es zu öffnen.
3. Öffnen Sie die Registerkarte **Info-/Angebots-/Bestellungsanfrage** und wählen Sie im Feld **Angebotsstatus** den Eintrag **Angebot in Bearbeitung**.
4. Öffnen Sie die Registerkarte **Artikelliste** und klicken Sie auf das Export-Icon  neben der Registerkartenüberschrift **Artikelliste** um die Artikelliste (als Excel-Datei) zu exportieren.
5. Importieren Sie die Artikelliste in Ihr ERP-System.

Lieferant: So senden Sie ein Angebot

1. Erstellen Sie ein Angebot (als PDF-Datei) in Ihrem ERP-System.
2. Öffnen Sie die Registerkarte **Info-/Angebots-/Bestellungsanfrage** und wählen Sie im Feld **Angebotsstatus** den Eintrag **Angebot versendet**.
 - In der Historie-Tabelle wird automatisch ein Eintrag erstellt und das Angebot als PDF-Datei angehängt.
 - Ein E-Mail mit dem Angebot im Anhang wird an den Kunden gesendet.
 - Das Projekt wird auf den Kunden übertragen und der Lieferant kann es nicht ändern, bis es wieder auf ihn übertragen wird.

Kunde: So verarbeiten Sie ein Projekt weiter

1. Wählen Sie im Hauptmenü **Administration > Projekte synchronisieren** um Ihre Filialliste zu aktualisieren.
2. Suchen Sie das Projekt in der Registerkarte **Filialliste** und doppelklicken Sie auf das Projekt um es zu öffnen.
3. Öffnen Sie die Registerkarte **Info-/Angebots-/Bestellungsanfrage** und wählen Sie im Feld **Angebotsstatus** den Eintrag **in Bearbeitung**.
4. Doppelklicken Sie auf das Angebot-Icon  in der Historie-Tabelle um das Angebot (PDF-Datei) zu öffnen.
5. Bearbeiten Sie das Projekt.
6. Klicken Sie auf das Brief-Icon  neben dem Feld **Anfragetyp** um das Projekt wieder an den Lieferanten zu senden.

Kunde: So sagen Sie ein Projekt ab

1. Wählen Sie im Feld **Angebotsstatus** den Eintrag **Angebot abgelehnt** und wählen Sie einen Absagegrund (für statistische Zwecke).

- Ein E-Mail wird an den Lieferanten gesendet.
- Das abgesagte Projekt verbleibt beim Kunden.

Bestellung

Achtung: Bestellungen sind nur möglich wenn alle Artikel eine gültige Artikelnummer haben.

Kunde: So senden Sie eine Bestellung

1. Geben Sie im Feld **Anfrage** ein Kommentar ein.
2. Wählen Sie im Feld **Anfragetyp** den Eintrag **Bestellung** und klicken Sie auf das Brief-Icon  daneben.
 - In der Historie-Tabelle wird automatisch ein Eintrag erstellt und die aktuelle Artikelliste wird hinterlegt.
 - Der Angebotsstatus wird auf **Bestellungsanfrage gesendet** geändert.
 - Die Bestellung wird an den Lieferanten gesendet und der Kunde bekommt ein E-Mail als Bestätigung.
 - Das Projekt wird auf den Lieferanten übertragen und der Kunde kann es nicht ändern, bis es wieder auf ihn übertragen wird.

Lieferant: So nehmen Sie eine Bestellung entgegen

1. Wählen Sie im Hauptmenü **Administration > Projekte synchronisieren** um Ihre Filialliste zu aktualisieren.
2. Suchen Sie das Projekt in der Registerkarte **Filialliste** und doppelklicken Sie auf das Projekt um es zu öffnen.
3. Öffnen Sie die Registerkarte **Info-/Angebots-/Bestellungsanfrage** und wählen Sie im Feld **Angebotsstatus** den Eintrag **Bestellung in Bearbeitung**.
4. Öffnen Sie die Registerkarte **Artikelliste** und klicken Sie auf das Export-Icon  neben der Registerkartenüberschrift **Artikelliste** um die Artikelliste (als Excel-Datei) zu exportieren.
5. Importieren Sie die Artikelliste in Ihr ERP-System.
 - Ein E-Mail wird an den Kunden gesendet, dass die Bestellung in Bearbeitung ist.

Lieferant: So senden Sie eine Auftragsbestätigung

1. Erstellen Sie eine Auftragbestätigung (als PDF-Datei) in Ihrem ERP-System
2. Öffnen Sie die Registerkarte **Info-/Angebots-/Bestellungsanfrage** und wählen Sie im Feld **Angebotsstatus** den Eintrag **Auftrag bestätigt**.
 - In der Historie-Tabelle wird automatisch ein Eintrag erstellt und die Auftragsbestätigung wird als PDF-Datei angehängt.
 - Ein E-Mail mit der Auftragsbestätigung im Anhang wird an den Kunden gesendet.
 - Das Projekt verbleibt beim Lieferanten.

Lieferant: So schliessen Sie ein Projekt ab

1. Nachdem die Bestellung an den Kunden geliefert wurde, wählen Sie im Feld **Angebotsstatus** den Eintrag **Auftrag abgeschlossen**.
 - Das Projekt verbleibt beim Lieferanten.

Filialen importieren und exportieren

So exportieren Sie eine Filiale

- Wählen Sie die Filiale in der Registerkarte **Filialliste** und klicken Sie auf die Schaltfläche **Export**.

Hinweis: Sie können eine Filiale nur exportieren wenn das Filialprojekt schon einmal geöffnet wurde. Nur dann haben Sie die Daten lokal gespeichert.

So importieren Sie eine Filiale

1. Wählen Sie im Hauptmenü **Datei > Neues Projekt aus Projekt PXPA-Datei erstellen**.
2. Wählen Sie im **Explorer** die Datei, die Sie importieren wollen.

Analyse und Reporting

Um eine Übersicht über Ihre Filialdaten (Filialgrösse, Filialaufmeter, Filialtablarmeter, Anzahl der Artikel) zu bekommen, können Sie Filialisten drucken.

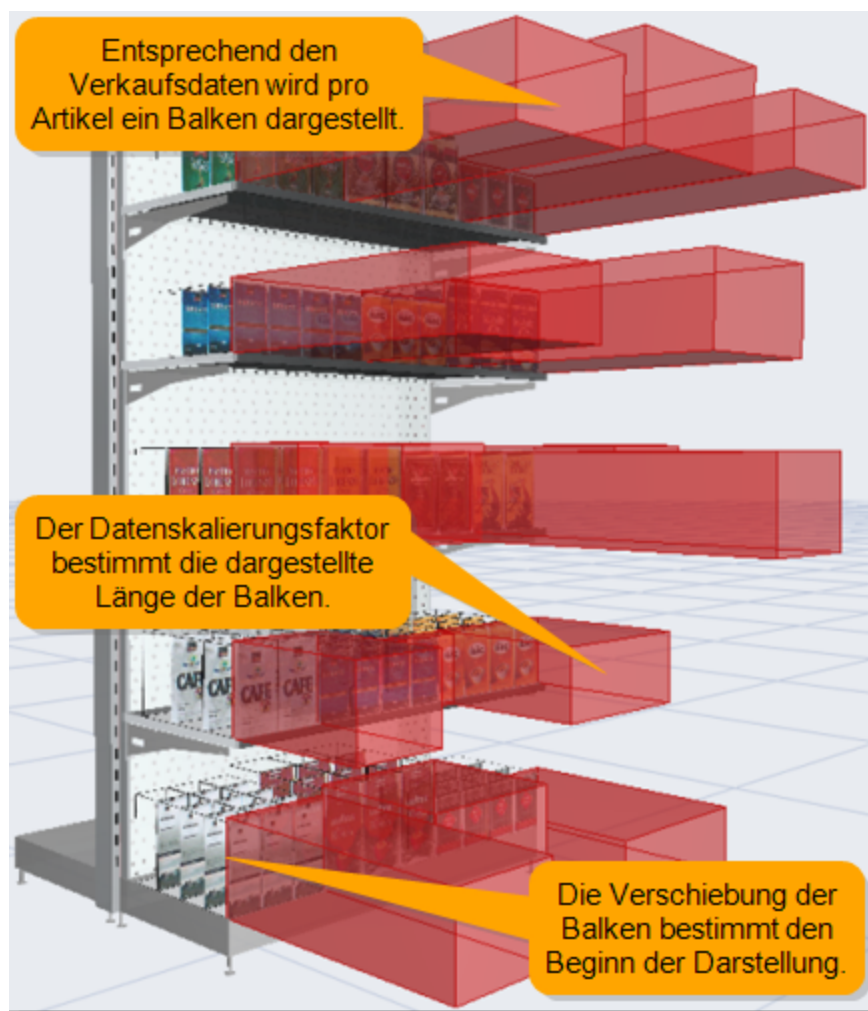
So drucken Sie eine Filialliste

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Drucken** in der Registerkarte **Filialliste**.

Um Ihre Geschäftsdaten zu analysieren, können Sie direkt in der P'X5 Store Solution 3D-Berichte erstellen. In einem 3D-Bericht werden Verkaufsdaten über den Waren dargestellt, entweder horizontal für die einzelnen Warengruppen in einem Regal (Balkendiagrammberichte) oder vertikal in einem Raster über der gesamten Verkaufsfläche (Rasterberichte, Kategorie-Rasterberichte).

Beispiel

Ein Balkendiagrammbericht.



So erstellen Sie einen 3D-Bericht

1. Bereiten Sie eine Excel-Tabelle vor.
 - Die ersten zwei Spalten müssen die Überschrift **item_number** für die Artikelnummern und die Überschrift **id_store** für die Filial-ID, egal in welcher Reihenfolge, tragen.

Hinweis: Die Filial-ID ist eine Zeichenkette, keine Zahl (d.h. 002 ist nicht gleich 2).

- Die darauffolgenden Spalten können beliebige Überschriften tragen (z.B. **earning** für Einnahme pro Artikel und **margin** für Marge pro Artikel) und beinhalten die eigentlichen Auswertungsdaten.

	A	B	C	D	E
1	item_number	id_store	earning	amount	margin
2	000.100.104	1	200	500	30
3	326.100.105	1	1000	2000	200

2. Öffnen Sie die Registerkarte **3D-Berichte**.
3. Klicken Sie auf **Daten laden**.
4. Wählen Sie im **Explorer** die Excel-Tabelle und klicken Sie auf **Öffnen**.
5. Klicken Sie auf **Geladene Daten anzeigen**. Die Daten werden in einer Tabelle angezeigt.
6. Wählen Sie im Feld **Angezeigtes Berichtsfeld** die Verkaufsdaten (Spalten in der Excel-Tabelle), die angezeigt werden sollen.
7. Definieren Sie Ihre Einstellungen in den folgenden Feldern:
 - **Modus** Die Berichtsart, z.B. Balkendiagrammbericht.
 - **Einstellungen** Wenn Sie **Erweitert** wählen, erscheinen weitere Felder (siehe unten).
 - **Datenskalierungsfaktor** Der Skalierungsfaktor der Auswertungsdaten.
 - **Max. Balkenhöhe** Die Maximale Höhe der Balken.
 - **Raster** Die Grösse des Rasters (nur für den Raster- und Kategorierasterbericht).
 - **Stil** Die Art wie der Bericht angezeigt wird, z.B. Blau und Transparent (nur für den Balkendiagramm- und Rasterbericht). Sie können mehrere Einträge auswählen.

Die folgenden Felder erscheinen nur wenn Sie im Feld **Modus** Balkendiagrammbericht wählen und das Optionsfeld **Erweitert** wählen:

 - **Berichtsdaten anzeigen auf** Die Achse auf der die Berichtsdaten angezeigt werden.
 - **Positionierung** Die Verschiebungsachse zum Artikel.
 - **Verschiebung** Die Verschiebung entlang der Verschiebungsachse.
8. Klicken Sie auf **3D-Bericht generieren**. Der Bericht wird in der Registerkarte **Konfiguration** angezeigt.

Hinweis: Die geladenen Daten werden beim Beenden der Anwendung gelöscht, d.h. keine sensiblen Geschäftsdaten werden lokal gespeichert.

Balkendiagrammberichte

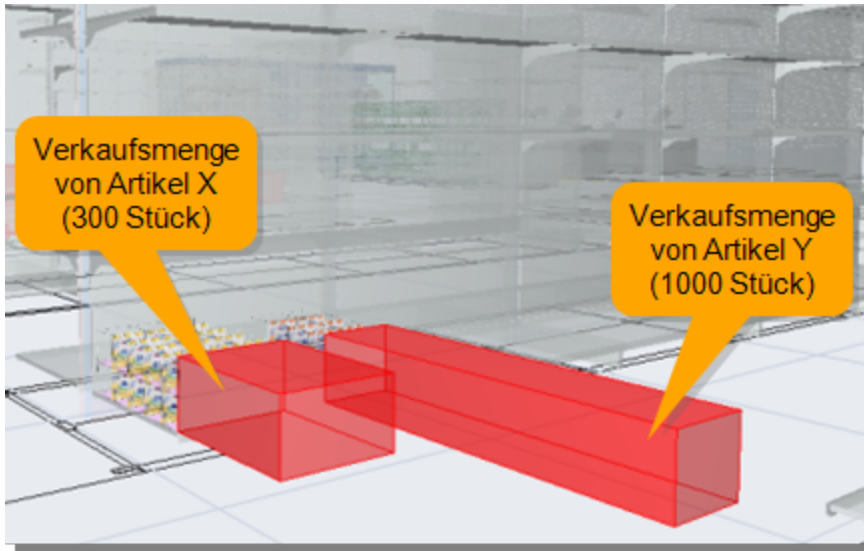
Der Balkendiagrammbericht zeigt die Verkaufszahlen jedes Artikels einzeln als Balken.

Farbkennung für den Modus compare_bargraph: Blau = 0, Grün > 0, Rot < 0.

Beispiel

In einem Regal befinden sich zwei Artikel (X,Y):

- Artikel X: Verkaufsmenge 300 Stück
- Artikel Y: Verkaufsmenge 1000 Stück



Hinweis: Für die Auswertung müssen die gewünschten Warenträger ausgewählt sein, sonst werden alle Warenträger ausgewertet (aus Performancegründen ist die Anzahl begrenzt).

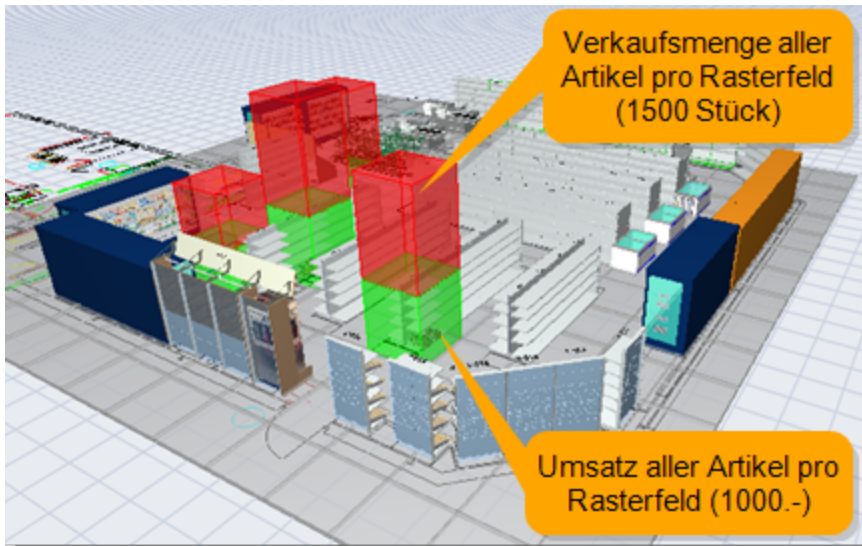
Rasterberichte

Der Rasterbericht zeigt die Daten (z.B. Verkaufsmenge und Umsatz) aller Artikel pro Rasterfeld dar. Die Rastergrösse definieren Sie im Feld Raster.

Beispiel

In einem Rasterfeld werden 2 Artikel (X,Y) gefunden:

- Artikel X: Verkaufsmenge 500 Stück, Umsatz 300.-
- Artikel Y: Verkaufsmenge 1000 Stück, Umsatz 700.-



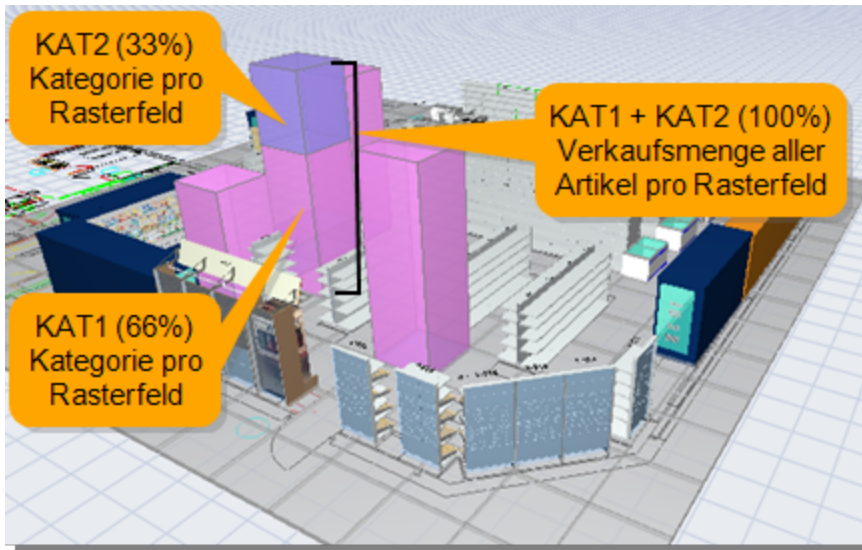
Kategorie-Rasterberichte

Der Kategorie-Rasterbericht zeigt die Daten (z.B. Verkaufsmenge) jedes Artikels pro Artikelkategorie (prozentual in der jeweiligen Kategoriefarbe) und pro Rasterfeld dar. Die Rastergrösse definieren Sie im Feld Raster.

Beispiel

In einem Rasterfeld werden 3 Artikel (X,Y,Z) gefunden:

- Artikel X: Verkaufsmenge 1000 Stück, Kategorie KAT1
- Artikel Y: Verkaufsmenge 1000 Stück, Kategorie KAT2
- Artikel Z: Verkaufsmenge 1000 Stück, Kategorie KAT1



GLOSSAR

A

Achsmass

Entfernung zwischen zwei Ständerschlitzen, gemessen jeweils von deren Mitte.

B

BOM

(Bill of Materials, dt.: Stückliste) Eine strukturierte Anordnung von Objekten. Eine Materialstückliste ist eine strukturierte Anordnung von Teilen oder Baugruppen, die zur Herstellung eines anderen Teils benötigt werden. Eine Stückliste ordnet die Teile eines Systems nach deren strukturellen Eigenschaften.

D

Dock

Schnapppunkt, das Verbindungsmöglichkeiten zwischen Teilen definiert.

DOF

(Degree of Freedom, dt.: Freiheitsgrad) Docks können ein oder zwei Freiheitsgrade besitzen.

DWG

(Drawing, dt.: Zeichnung) Ein Dateiformat von AutoCAD.

DXF

(Drawing Interchange Format, dt.: Zeichnungsaustauschformat) Ein Dateiformat von AutoCAD für den Datenaustausch mit anderen CAD-Programmen.

E

Extrudieren

Eine Fläche wird parallel verschoben, sodass ein Körper entsteht.

F

Family Node

Gruppierung in der Teile der selben Art, d.h. Teile einer Produktfamilie oder Teile mit ähnlichen Eigenschaften (z.B. blaue, gelbe und rote Tassen) zusammengefasst werden können. Somit können Teile schnell und leicht durch andere Teile, innerhalb des gleichen Family Nodes, ausgetauscht werden.

G

Generische Teile

Typische Ladenbauteile (z.B. Artikel, Regale, Tische, Kühlgeräte, Wände, Fenster, Säulen usw.) für die Erstellung von Katalogelementen.

H

Hüllkörper

Hüllkörper (eng.: Bounding Box) hüllen dreidimensionale Objekte ein. Hüllkörper werden nicht sichtbar gemacht, sondern sind Hilfskonstruktionen, um Rechenvorgänge zu vereinfachen und zu beschleunigen. Oft lassen sich Berechnungen überhaupt erst mit Hilfe von Hüllkörpern realisieren. Hüllkörper reduzieren komplexe Objekte, die aus einer Vielzahl von Polygonen bestehen können, auf elementare, geometrische Körper.

I

iCatalog

Katalog mit generischen, ladentypischen Teilen.

K

Konfiguration

In einem Katalogprojekt ist eine Konfiguration ein Katalogelement. In einem Filialprojekt ist eine Konfiguration

eine Filiale oder eine Filialetage oder ein Filialbereich.

L

Laufmeter

Eine Masseinheit in der Lagerhaltung.

O

ODBC

(Open Database Connectivity, dt.: Offene Datenbankverbindungsfähigkeit)
Eine standardisierte Datenbankschnittstelle, die SQL als Datenbanksprache verwendet. ODBC bietet also eine Programmierschnittstelle (API), die es einem Programmierer erlaubt, seine Anwendung relativ unabhängig vom verwendeten Datenbankmanagementsystem (DBMS) zu entwickeln, wenn dafür ein ODBC-Treiber existiert.

P

Planogramm

Eine visuelle Darstellung einer Artikelplatzierung in Regalen oder ähnlichen Verkaufsflächen im Einzelhandel. Mit Hilfe von Planogrammen wird festgelegt, welche Produkte in welchen Regalen wo und in welchen Mengen platziert werden.

R

Revolvieren

Eine Fläche wird um Ihre Achse rotiert, sodass ein Körper entsteht.

Rotation

Drehung um eine Achse.

S

Sortiment

Die Gesamtheit aller angebotenen Waren eines Einzelhandelsgeschäftes. Das Sortiment kann hierarchisch weiter unterteilt werden in Warengruppe,

Unterwarengruppe bzw. Artikelgruppe, Artikel und Sorte bzw. Stück.

Sortimentsmodul

Erfahrungswerte, die die Sortimentsverantwortlichen zusammengetragen haben. Diese Erfahrungswerte werden dann als Stammdaten auf dem Central Repository Server in Form von Systemdateien abgelegt. Durch diese vordefinierten Flächen wird die Planung bezüglich einem Warensortiment überwacht.

Subkonfiguration

Ein Filialbereich, den man als Einheit behandeln bzw. einrichten will, z.B. ein Shop-in-Shop. Vorteile: Man hat nicht so viele Möbel, die die Sicht verstellen, und die Performance ist besser.

T

Tablarmeter

Ein Tablarmeter entspricht einem Meter horizontaler Lagerfläche; Tiefe der Fläche und Höhe des Stauraums werden dabei nicht berücksichtigt.

Translation

Verschiebung entlang einer Achse.

V

VRML

(Virtual Reality Modeling Language)
Eine Beschreibungssprache für 3D-Szenen, deren Geometrien, Ausleuchtungen, Animationen und Interaktionsmöglichkeiten inklusive in der virtuellen Umgebung platzierter Geräuschquellen.

INDEX

2

2D-Darstellungen 37

A

Anfragen 97

Angebotsanfrage 99

Angemeldet bleiben 3

Ansicht wechseln 12

Arbeitsgruppen 2

Artikel

 generische 32

 verketteten 47

 zu Katalogelementen hinzufügen 38

Artikelnummern 59

B

Baugruppen 56

 Dokumente anhängen an 60

Benutzeroberfläche 3

Berichte

 Balkendiagramm 105

 erstellen 103

 Kategorie-Raster 107

 Raster 106

Bestellung 101

Bilder 35

C

CAD-Plan 71

Catalog Element Inspector 61

D

Darstellungsqualität 89

Docks 43

 blockieren 55

 DOF 45

 für die Verkettung von Waren 46

 Planar 45

 positionieren 13

 Typen 48

Drucklayout 23

DWG/DXF-Dateien 94

F

Family Nodes 58

Fenster 72

Filialen 6

 Berichte erstellen von 103

 Dokumente anhängen an 60

 drucken 103

 erstellen 69

 Grundriss laden 71

 importieren und exportieren 102

 Liste von 4

 So planen Sie 68

Filtern 9

G

Gehwege 74

Geometrien

 Anforderungen 41

 in 3D-Szene platzieren 34

H

Handles 16

I

Informationsanfrage 98

K

Kataloge 18

 bauen - Best Practice 62

 Dokumente anhängen an 60

 drucken 22

 freigeben 20

 importieren und exportieren 21

 Katalogelemente 27

 Liste von 4

 So bauen Sie 17

 Typen und Ebenen 62

 Verbauungshierarchie 62

 verschachtelt 19

Katalogelemente 27

 Ansicht von 61

 Artikel hinzufügen zu 38

 Artikel von 61

 auf Höhe positionieren 87

 aufbauen 28

 austauschen 88

 Dokumente anhängen an 60

- Eigenschaften von 61
 - geänderte anzeigen 93
 - in 3D-Szene platzieren 29
 - in Artikelliste einfügen 77
 - Informationen anzeigen von 93
 - Kategorien zuweisen 85
 - kopieren 78
 - Name hinzufügen zu 40
 - Nummern zuweisen zu 90
 - platzieren 77
 - positionieren 39
 - verbinden 86
 - Verwendung von 61
 - zu Baugruppen zusammenfassen 56

Konfigurationen 69

Kühlgeräte

- aufbauen 33
- verketten 46

L

Ladenbauteile 31

M

Materialien und Texturen 30

N

Navigation in der 3D-Szene 14

P

- Partnerdocks 43
- Planogramme 77
- Produktfamilien 58

R

- Rechte 2
- Registerkarten 8
- Ressourcen 5
- Rollen 2

S

- Säulen 72
- Schnapppunkt 13
- Sortimentsflächen
 - platzieren 73
 - vergleichen 76
- Subkonfigurationen 69

Suchen 9

T

Tags

- erstellen 60
- suchen nach 9

Teile

- Abstand setzen zwischen 82
- auf Fläche verschieben 54
- Bezeichnungen erstellen für 80
- Gangbreiten einfügen zwischen 79
- generische 30
- mit Docks zusammenbauen 43
- miteinander verbauen 51
- relativ positionieren 81
- rotieren 53
- stapeln 52
- verketten 47
- Vermassung zwischen anzeigen 84

Türen 72

W

Wände 72

Warenkategorien 85

Z

Zonen

- skizzieren 73
- Warenkategorien zuweisen zu 74